playstation 2 · x box · game cube · playstation · gb advance

# bonus

NAŠ JEDINI ČASOPIS O IGRAMA ZA KONZOLE

# THE LEGEND OF ZELDA THE WIND WAKER



Predstavljamo vam film: TERMINATOR 3

**35 OPISANIH IGARA**

**REŠENJE IGRE: GTA: VICE CITY**



## IZVEŠTAJ SA E3 SAJMA

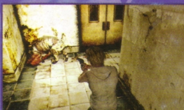
Sony, Nintendo i Microsoft konferencije za štampu
Najave: Counter Strike za X-Box, Gran Turismo 4
Nove tehnologije: Sony predstavlja Playstation Pocket!

broj 32 • godina III
cena: 200 dinara
CG: 3,5 € • BiH: 7 KM • MK: 180 DEN
ISSN 1450-8400





ENTER MATRIX / PS2



SILENT HILL 3 / PS2



SOUL CALIBUR 2 / PS2 OPIS + POSTER

www.bonus.co.yu



Broj 32 • Godina III

bonus
NAŠ JEDINI ČASOPIS O IGRAMA ZA KONZOLE

Osnivač i izdavač:
P.A.Z.I. Press

Broj pripremio i realizovao:
Miljan Lakić

Marketing:
tel: 011/340-77-12

Sekretarica redakcije:
Ivana Siljanović

Priprema štampe
i grafičko oblikovanje:
Grafički atelje "Elko Print"
Beograd, 011/ 416-134

Štampa:
KOLORTON, Beograd

Kako nas možete kontaktirati:

Adresa:
BONUS, Poštanski Fah 32,
11050 Beograd 22

e-mail:
bonus@eunet.yu

web:
www.bonus.co.yu

Telefoni i faks redakcije:
011/380-77-12 i 380-77-36

Pretplata:
za detaljnije uslove pretplate
pogledajte stranu 78

SLEDEĆI BROJ ČASOPISA ĆE
SE POJAVITI NA KIOSCIMA
25. avgusta 2003.

ISSN broj: 1450 - 8400

## REČ UREDNIKA

Edeco, deco... Kad bi vi samo znali koliko truda treba uložiti da bi vi sada čitali jedan ovako lep časopis... Kao kad bi svakog meseca spremali po jedan prijemni ispit, na primer. Pa da, baš tako. Svakog meseca mnogo gradiva a na kraju uvek panika da li će sve ispasti kako treba. Verujte mi na reč (časnu uredničku) da se svaki put kada časopis dođe iz štamparije osećam kao da gledam rezultate prijemnog. Da li su sve slike na mestu, da nema grešaka u tekstovima, da su sve boje kako treba... Uhhh... Nego, šta smo vam sve spremili za ovaj broj. Najveći događaj u svetu video igara koji se odigrava svake godine u El Eju je E3 - sajam video igara. Tako nešto treba videti. Zato smo za delimičan prikaz dešavanja na tom sajmu odvojili desetak strana u ovom broju i to je bilo daleko od dovoljnog da bi vam prikazali šta su sve proizvođač<i igara spremili za srećnike koji su imali priliku da prisustvuju ovom dešavanju. Mnogo igara koje su najavljene smo jednostavno morali da izostavimo i sačuvamo za idući broj. Od onoga što smo uspeli da "zguramo" - možete pročitati šta su tri suprotstavljene kompanije predstavile na svojim konferencijama za štampu, kao i par igara o kojima smo MORALI da kažemo nešto više. Materijala smo imali za sigurno još dva puta toliko stranica ali smo morali da mislimo i na to da vam pružimo dovoljnu dozu opisa aktuelnih igara. A u ovom broju imamo dosta kvalitetnih naslova, takozvanih "sleeper" hitova, tj. igara u čiji marketing nisu uložene basnoslovne sume novca. Mada i tu imamo izuzetak. U pitanju je igra Enter the Matrix, koja je do sada najskuplja video igra u istoriji sa 130 MILIONA dolara uloženih u nju. Neverovatno zvuči ali je tako. Kad smo već kod megalomanskih budžeta, u okviru filmske rubrike vam najavljujemo nastavak nekada najskupljeg filma svih vremena. Reč je Terminator-u 3, koji će sigurno obeležiti ovo bioskopsko leto. A da postoje različiti načini da se "zakupi" mesto u istoriji pokazala je i igra GTA Vice City, koja je jedna od najisplativijih i najprodavanijih igara, a mi vam na nekih desetak strana pomažemo da se snađete u njenom ludom virtuelnom svetu.

A pošto posle svakog ispita sledi i vreme za zasluženi odmor sada vas cela redakcija Bonusa pozdravlja i želi vam da se lepo provedete tokom letnje pauze, a i mi ćemo se nekako snaći. Vidimo se negde pred početak školske godine.



Miljan Lakić





## PREPORUKA



SILENT HILL 3 20



SOUL CALIBUR 2 24



ENTER MATRIX 52



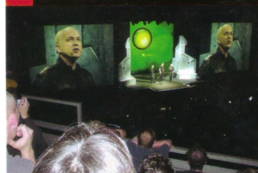
NBA STREET VOL 2 34



MIDNIGHT CLUB 2 40



ZELDA / GC 66



IZVEŠTAJI SA E3 SAJMA 64



TAO FENG / X BOX 62



## RUBRIKE





## NOVE IGRE

### PLAYSTATION 2



### X BOX



### GAME CUBE



### GAME BOY ADVANCE



### PLAYSTATION ONE







## INDEX OGLASIVACA



# MI I VI NA TI

Sva vaša pisma, crteže i kritike, možete nam poslati na adresu Bonus, Poštanski Fah 32, 11050 Beograd 22 ili na nam pošaljite mail na adresu bonus@eunet.yu. Možete nam poslati SMS poruku na telefon 063/ 333 123 (NAPOMENA: ODGOVORE NA SMS PORUKE OBJAVLJUJEMO U ČASOPISU I NE ODGOVARAMO DIREKTNO!). Sve ove podatke možete naći na sajtu www.bonus.co.yu!!!

## P(H)UCKMAN

**Zanima me koliko verzija Pacmana postoji i kada je nastala prva verzija?**

**bonus**

Prvi Pacman je nastao 1980. godine u Japanu. Prvobitni naziv mu je bio Puckman jer je glavni junak igre u stvari pak za hokej. Međutim naziv mu je kasnije promenjen u Pacman da bi sprečili vandale po tadašnjim "igraonicama" da mu izvrću prvo slovo u F. Igra je nakon toga postala najprodavanija igra ikada. Broj verzija ti ne možemo tačno reći jer ih stvarno ima bezbroj, jer je prerađen za sve moguće platforme sa mnogo različitih naslova.

## MIYAMOTO

**Hello Bonuse! Zašto toliko pominjete te Japance koji prave igre? Pa nisu oni jedini koji se time bave? I ko vam je taj Miyamoto kojeg pominjete u svakom broju?**

**bonus**

Za sve one koji nisu odrasli uz Nintendove klasike, ukratko ćemo objasniti ko je gospodin Shigeru Miyamoto. Slobodno možemo reći da je u pitanju jedan od nekolicine najmoćnijih ljudi u svetu video igara. On je izmislio platformske igre i lik koji je postao svetski poznat - Mario. Original Mario i igre bazirane na njegovom liku će zauvek biti deo kulture video igara. Njegova prva igra Donkey Kong je napravila uspeh preko noći. On je koristio elemente scenaria koji su postali univerzalni - skrolovanje ekrana, skakutanje na glavu neprijatelja da bi dobili poene i sl. On je razvio čitav niz igara koje su postale klasika na Nintendovim konzolama. Sa Mariom 64 1995. godine, ponovo je stvorio novi koncept - trodimenzionalnu platformu. Zelda je takođe jedno obeležje njegovog uspeha. Miyamoto je trenutno posvećen pravljenju igara za Nintendo GameCube.

## X BOX 2

**Pozdrav redakciji. Ja sam jedan od retkih vlasnika Xboxa kod nas. Zanima me kada će se pojaviti Xbox 2?**

**bonus**

Jedan od Microsoftovih direktora, Steve Ballmer je nedavno šokirao javnost, kada je na konferenciji za novinare u Japanu, najavio datum kada će se pojaviti sledeća generacija Xboxa u ovoj zemlji. Prema njegovim rečima, sledeća konzola, koja će se prema različitim izvorima zvati ili Xbox 2 ili Xbox Next, biće predstavljena japanskom tržištu 2006. godine.

Ova izjava je iznenadila mnoge jer je prema prognozama većine analitičara konzola trebalo da se pojavi krajem 2004. ili početkom 2005. godine. Kao što je to iz Microsofta već više puta rečeno, lansiranje nove konzole će se izvršiti istovremeno u celom svetu, bez odlaganja za Evropu (i naše tržište).

Da li ovo znači da ćemo na Xbox 2 čekati još pune tri godine, niko ne može da kaže sa sigurnošću. Sigurno da je bolje obećati kasniji datum pa poraniti nego dozvoliti sebi odlaganje premijere.

## PRVA IGRA...

**Haj Bonuse. Odlični ste, pa mi odgovorite ako znate. Koja će biti prva igra za Sony PlayStation 3?**

**bonus**

Još jedno pitanje na koje ne možemo sa sigurnošću odgovoriti ali možemo vam dati dobar nagoveštaj. Dakle, Sony Computer Entertainment Europe je objavio detalje ugovora sa regulacionim telom Formule 1, u kojem se kaže da će Formula 1 kao sport postati ekskluzivno igriv samo na PlayStation konzolama u naredne četiri godine. Sa obzirom da će u roku od 4 godine PlayStation 3 biti u zamahu, vrlo je moguće da će jedan od prvih naslova koje ćemo igrati na njemu biti upravo simulacija Formule 1.

## FANTOMKA

**Bonus znati sve. Bonus znati šta biti sa Fantom konzolom?**

**bonus**

Infinium Labs, kompanija koja stoji iza Phantom konzole, traži beta-testere za svoj projekat uprkos narastajućim glasinama da je cela priča prevara. Ali se zato svako ko poseti sajt Infinium Labsa, može prijaviti da testira ovaj uređaj.

U nameri da doznamo više informacija, poslali smo nekoliko imejlova Infiniumu, a kao odgovor smo dobili frazu tipa "Jako cenimo vaše komentare i sugestije. Dobili smo hiljade imejlova i trudimo se da posvetimo dovoljno pažnje svima. Koristićemo ove informacije kao vodilje u razvojnom procesu koji bi trebalo da da rezultat u decembru... blabla".

Čudno zar ne? Prema najavama na sajtu, Phantom će se pretpremijerno prikazati javnosti na ovogodišnjem Ultimate Gamers Expo sajmu, avgusta meseca u Los Anđelesu. I da, na spisku izlagača se nalazi Infinium.



## SPISAK DOBITNIKA CD-OVA IZNENAĐENJA IZ NAGRADNE ANKETE

Stojinović Mihajlo, Sombor
Stefanović Mladen, Beograd
Štulić Vesna, Aleksinac
Mihailo Nemanja, Tovariševo
Joksimović Nikola, Aranđelovac
Paceka Norbert, Subotica
Aksentijević Miloš, Negotin
Alempijević Alesksandar, Grocka
Radovanović Aleksandar, Požarevac
Dobrić Jelena, Vrčin



## BONUS SMS

Sve vaše kritike, poruke i pitanja, možete nam poslati putem SMS-a na tel:
**063/ 333 123**
**NE odgovaramo putem SMS-a**

U vreme dok sam citao odlican prolaz za GTA 3 nisam ni imao konzolu a to me je prilicno opredelilo za kupovinu. Objavite sad prolaz za Vice City u istom obimu. DN

**bonus** Izvoli.

Da li ce izaci POSTAL 2 za PS2?

**bonus** Nece. Sorry.

Pozdrav celoj ekipi BONUS-a uz zelju da tako nastavite i dalje. Predlazem da posle feljtona o FF napisete nesto o istoriji konzola. Bob Rock

**bonus** Jovana, decko pita za istoriju konzola?

Gde mogu da kupim gameshark, posto cujem da kosta samo 10$?

**bonus** Tamo gde si dobio tu informaciju.

HAJDI HO. YOU SMELL LIKE FLOWERS. STAVITE RESENJE MGS2. MOLIM VAS (KO BOGA). DACU VAM $$$. KENNY

**bonus** Dragi Kenny "Flower Power", resenje za MGS2 mozes ocekivati uskoro...



## SMS MESECA

Ljudi moji jel zna neko sifru za "ono" u igri "The Sims"?

Anakonda





## PISMO MESECA

### ORIGINAL MADE IN GARAŽA

Vlasnik sam konzola za video igrice jos od 1992, kada sam kupio sad već "prepotopsku" Segu Mega Drive 2, zatim sam '97 postao vlasnik PSX-a, a od prošle godine posedujem PS2. Elem, primetio sam da u poslednje vreme retko koja igrica koja stigne kod nas je urađena bez neke falinke. Sećam se da je za PSX većina igrica radila bez problema. Međutim, sad za PS2, veliki broj igrica ili neće da učita, ili koči na pola igre, ili blokira, a uvodna animacija je već postala pojam naučne fantastike. Svugde sam kupovao, svugde je isto, a moj PS2 je apsolutno ispravan, to sam do sad proverio na 1000 mesta (isto se dešava kod svih konzola). Ok, nisu baš sve igrice takve, ali je dobar broj.

Zaista bih voleo da čujem vaše mišljenje o svemu ovome.

Pozdrav, Vuk iz Šapca.

**bonus**

Vuče, svi znamo o kom tipu igara se ovde radi. Svi simptomi koje si pomenuo su karakteristični za piratske kopije igara koje se skidaju sa DVD-a koji je medijum mnogo većeg kapaciteta nego CD sa kojeg ih ti igraš, pa je i logično da su svi "suvišni" delovi igre isečeni da bi igra stala na CD. Između ostalog ovom je kumovao i Sony time što je napravio dvojku tako da je jako osetljiva na bilo kakve pokušaje modifikovanja konzole, tj. nakon ugradnje čipa konzola postaje poprilično nestabilna u radu. Rešenje je vrlo prosto, samo je teško prihvatiti ga. Kupuj originalne igre i nećeš imati nikakvih problema.



## CRTEŽI

Zahvaljujemo se svim čitaocima na poslatim crtežima i objavljujemo spisak svih autora koji su nam poslali crteže u redakciju do završetka ovog broja.
Sve vaše crteže možete nam poslati na adresu BONUS, Poštanski Fah 32,11050 Beograd 22

Igor Majdandžić, Oliver Nikolić, Vladimir Stevanović, Sebastian Šimulija, Nole sa Đerdapa, Miloš Kostić, Vojislav Čabak, Milan Čabak, Miloš Knežević, Vladislav Cvijović, Stefan Božović, Tihomir Jakovčević, Tijana Vuksanović, Stefan Vojkić, Siniša Ivošev, Miloš Jović, Olivera Senić, Janković Milan, Jelena Trifunović, Aleksandar Mirković, Božidar Milošević, Gordana Perović, Sandra Goruševa, Mirko Gajica, Darko Jovović, Zdravko Stojičković, Dijana Martinović.

Autori crteža meseca i pisma meseca koje smo objavili biće nagrađeni sa sledećim brojem časopisa Bonus i CD-om iznenađenja. Ostali objavljeni crteži biće nagrađeni CD-om iznenađenja.

### CRTEŽ MESECA



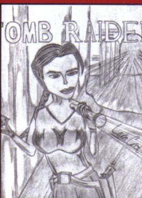

Boki Komadanović



Mirko



Marko Đuričić




Geza jonas

## :) BONUS SMS

Sve vaše kritike, poruke i pitanja, možete nam poslati putem SMS-a na tel:
063/ 333 123
NE odgovaramo putem SMS-a

Pozdrav za bonus iz crne gore iz bara od Adnana. Imam svaki vas primerak. Ja sam trenutno u wojsci pa nemam vremena puno, al' naci ce se za vas vazda (:

BONUS Wrlo dobro, wojnice.

Da li je zaista "devil may cry 2" toliko los u odnosu na prvi deo?

BONUS Nije toliko losiji. Ali bi trebalo da bude bolji, zar ne?

Cao BONUSIJA!

Imam jedan predlog i nekoliko pitanja.

1. Stavite GTA Vice City kao poster u broj 31. 2. Da li postoje sifre za GTA 3, ako postoje objavite ih u broju 32! 3. Da li hocete da objavljujete retro sifre za PSOne?

BONUS 2. Sifre za GTA 3 su vec objavljivane u Bonusu. 3. Ako vi to hocete i jasno nam stavite do znanja za koje igre vam trebaju sifre, vrlo rado cemo vam pomoci...

## ĐAVO IDE U BIOSKOP

Japanski izdavač Capcom i japanska producentska kuća Gaga Communications su rešili da zajednički uĐu u projekat stvaranja blockbuster filma zasnovanog na Capcomovoj neverovatnoj akcionoj igri za PlayStation 2, Devil May Cry. Snimanje filma bi trebalo da započne tek 2005, pošto producenti tek treba da se dogovore na koji način će da utroše



projektovani budžet od 40 miliona USD, tačnije, da naĐu reditelja, glumce i tehničko osoblje.

## ČITAJTE ŠTA BUNNIE PIŠE

Haker-inženjer Andrew "Bunnie" Huang je izjavio da je već u pretprodaji otišlo gotovo 500 primeraka njegove knjige po imenu "Hacking the Xbox: an Introduction to Reverse Engineering," ("Hakovanje




Xboxa: Uvod u izokrenuti inžinjering") koju planira da izda u sopstvenoj režiji 27. maja, uprkos opasnostima da će neki ljudi protumačiti sadržaj knjige kao ilegalan. "Za mene je pitanje principa da se ova knjiga ponudi zainteresovanima, pošto nijedan izdavač ne želi da je prihvati. Knjiga je kontroverzna, ali nije ilegalna", izjavio je Huang, koji je brzo postao neka vrsta legende, pošto je objavio da je sam provalio bezbednosni sistem koji je Microsoft implementirao u Xbox konzoli.

## ZBOGOM (S)NES

Nintendo je konačno rešio da prestane s proizvodnjom svojih prastarih Famicom i Super Famicom konzola, nama u Evropi poznatijih pod imenom NES i Super NES. Prema izveštajima iz Japana, ono malo proizvodnje će definitivno prestati u septembru. Nije da smo znali da ih




Nintendo i dalje pravi, ali posle preko 60 miliona proizvedenih, mogu i da prestanu. Zbogom, legende!

## MATRIX JE SVUDA

Atari Inc. je nedavno s ponosom objavio da je tokom prve nedelje od kada se pojavila u prodavnicama prodato više od milion primeraka igre Enter the Matrix samo u Sjedinjenim Državama i Evropi. Igra se pojavila 15. maja, istog dana kada i film The Matrix Reloaded, i jedna je od najskupljih video igara ikada napravljenih, a više o njoj pročitajte u ovom broju Bonusa...



## VIDEO IGRE POBOLJŠAVAJU PERCEPCIJU!

Kao da to već nismo znali, ali izgleda da je nekim ljudima potrebno da potroše hiljade dolara na istraživanje da bi saznali nešto očigledno. No, radi se o tome da je jedno istraživanje nedavno sprovedeno na ročesterskom univerzitetu pokazalo da oni koji igraju video igre imaju poboljšana vizuelna umeća. Istraživači su pokazali da mladi ljudi koji redovno igraju brze i akcione video igre mnogo bolje prate više objekata istovremeno i mnogo bolje reaguju na brzu promenu vizuelnih informacija, kako javlja Associated Press. Kontrolni eksperiment je pokazao i da "obični" ljudi mogu da poboljšaju svoje vizuelne sposobnosti igranjem video igara. U prvoj grupi je testiranju bilo podvrgnuto 16 mladića od 18 do 23 godine (dakle, igrači), a u kontrolnoj grupi je bilo 17 individua različitih godina i pola. Naučnici tvrde da ovo znači da bi video igre mogle da budu jako korisne u treniranju vojnika, pilota i sličnih zanimanja.

## HULK STIŽE

Vivendi Universal Games je u potpunosti završio s igrom The Hulk i isporučio ju je prodavnicama širom sveta, i to u svim verzijama: za PlayStation 2, Xbox, GameCube i PC. The Hulk se nadovezuje na istoimeni film o velikom zelenom monstrumu koji bi od 20. juna trebalo da se zavrti u američkim bioskopima. U igri će, naravno, biti obilje akcije, sa potpuno uništivom okolinom (kao u Red Factionu, ali bolje - bar kako Vivendi tvrdi).



## :) BONUS SMS

Sve vaše kritike, poruke i pitanja, možete nam poslati putem SMS-a na tel:

**063/ 333 123**

NE odgovaramo putem SMS-a

Pozdrav svima! 1. Koliko se zaista isplati kupiti PSX (ne da cu ga kupiti)? 2. Kada ce izaci Ring of Red 2 i za koje konzole? 3. Mozemo li SMS-om slati poruke za druge rubrike (npr.Pomagajte drugovi)? CAAAAAOOOOO P.S.Miljane jesi li skroz (100%) presao Gran Turismo 3?

BONUS 1. Uskoro cemo morati da budemo jako obazrivi po pitanju termina PSX (procitaj vesti). On se dosada odnosio na konzolu Sony PlayStation jedan a od sada cemo koristiti iskljucivo termin PSOne. Dakle, cena PSOne je najniza otkako postoji ova konzola a da li ces ga kupiti? Pa ako vec imas jedan, onda nema potrebe... 2. Nikakvih najava za ovu igru nismo mogli da pronadjemo. 3. Mnogi to vec praktikuju... P.S. Nisam. Ali sve zlatne medalje su na broju...

U caffe.. Bonusu DADO: Konobar, Konobar... KONOBAR: Izvolite. DADO: Zelim jedan opis za GBA, neka budu trke, ili pucanje... resenje GTA VC za PS2 i sifre za GBA CAFFE

BONUS Izvolite.

## PLAYSTATION 2 UMREŽEN I U EVROPI!

PlayStation umrežen i u Evropi Do trenutka kada ovo čitate i Evropa će se konačno priključiti PS2 mreži, jer se mrežni adapter za ovu konzolu pojavio u prodaji u Velikoj Britaniji 11. juna, po ceni od 25 funti.




Igre koje su za sada dostupne za mrežni užitak su provereni hitovi (provereni u SAD, a ne u Japanu - tamo su neke druge mrežne igre hitovi) SOCOM: US Navy Seals i Twisted Metal Black Online. Uskoro se očekuju This is Football 2004 i Destruction Derby, kao i Midnight Club 2.

## SUPERMEN SE DEFINITIVNO VRAĆA

Electronic Arts je otkupio licencu za jednog od najčuvenijih DC strip superheroja, legendarnog Supermena. Počevši od sledeće godine, Electronic Arts ima pravo da razvija i objavljuje igre sa Supermenom u glavnoj ulozi, bez obzira na to da li su one inspirisane stripovima, filmovima ili crtačima o Supermenu - ili čak, ne daj bože, potpuno originalne tvorevine.

Nijedna konkretna igra još nije najavljena, ali to bi uskoro trebalo da se promeni.



## SEGA TUŽENA

I to od strane gospoĐice (valjda još uvek gospoĐice) Kierin Kirby, koje bi se neki malo stariji mogli sećati kao Lady Miss Kier, pevaljke benda Dee-Lite koji je napravio svetski bum 1990. veoma originalnom i zaraznom pesmom "Groove is in the heart". Povod za tužbu je Segin već



malo mator hit, igra Space Channel 5, čiji glavni lik, igračica/voditeljka po imenu Ulala po imidžu neverovatno liči na Miss Kier, bar kako sama Kirby tvrdi. Kirby od Sege ocekuje $750.000 kao odštetu zbog toga što je "sličnost toliko velika da su gledaoci, slušaoci i potrošači bili i jesu zbunjeni i ne razlikuju Ulala i podnosioca tužbe", kako stoji u tužbi. Miss Kirby takoĐe tvrdi da je celokupan dizajn i prezentacija igre suviše sličan spotu za pesmu "Groove is in the Heart". Tužno.

## PS2 LINUX SUPERCOMPUTER

New York Times je objavio zanimljivu reportažu o projektu koji se u ovom trenutku odvija u američkom nacionalnom centru za superkompjutere - National Center for Supercomputing Applications (NCSA). Naime, tamošnji naučnici su povezali 100 PlayStation 2 konzola (sa PS2 Linux Kitovima) u cilju obavljanja superkompjuterskih kalkulacija. Naučnici veruju da ovaj sistem ima potencijal za izvoĐenje preko pola triliona računskih operacija u sekundi. Ovaj projekat pokazuje koliko je u stvari moćna "svakodnevna" tehnologija koja se već nalazi u našim domovima.

## KONZOLA ZA PC IGRE

Nedavno završeni E3 doneo nam je mnogo interesantnih najava, ali najinteresantnija je činjenica da je ovo prvi put da su na njemu prikazane čak 4 nove konzole! I da znate da iza njih ne stoji nijedna kompanija već dokazana na tom polju! Najzanimljivija je verovatno ona po imenu DISCover, koju je razvila kompanija Digital Interactive Systems Corporation (ili DISC), a koju će proizvoditi mnoge kompanije zainteresovane da otkupe od DISCA tehnologiju. DISCover je u stvari čista PC mašina, koja prosot ima već podignut i namešten Windows XP sa napakovanim instalacionim podacima za ogromnu kolicinu igara. Naravno, spisak igara cete dobiti uz konzolu, a bice dostupan i online... Ah, da - online. Konzola će biti opremljena modemom/broadband adapterom koji će vam omogućavati povezivanje na Mrežu, s prevashodnom svrhom skidanja instalacionih fajlova za novoobjavljene igre. DISCover će pri tom biti dostupan u više verzija, i pri tom ne mislimo samo na verzije različitih proizvoĐača. Već sada je planirano nekoliko vrsta konzola koje se razlikuju po "jačini" tj. po hardveru koji u sebi sadrže i, logično, po ceni. Najprostija verzija će koštati oko 300 USD, a trebalo bi da se sastoji od PentiumIII procesora sa 256 MB RAM-a, 3D ackeleratora (kakvog, ne zna se, ali tu će verovatno biti velikih razlika od proizvoĐača do proizvoĐača) i hard diskom od 40GB. Ploča sa modemom i zvučnom karticom i CD/CD-R/DVD ureĐaj se podrazumevaju. Jači modeli će kao glavnu prednost imati mogućnost da budu upgradeovani, tj. da im se dodaje jači hardver, što ih zaista čini gotovo identičnim sa PC ureĐajima namenjenim isključivo za zabavu: od 545 USD pa naviše ćete dobijati mašine sposobne da puštaju i filmove i muziku, a za preko 1.000 USD (što je ipak već cena sjajan kompletni PC, na kome možete da igrate najnovije igre bez problema, ali i da radite sve drugo što jedan PC omogućava) ćete dobijati zver sa najbržim trenutno dostupnim P4 procesorom, 1GB RAM-a i hard diskom od barem 120 GB.

## :) BONUS SMS

Sve vaše kritike, poruke i pitanja, možete nam poslati putem SMS-a na tel:
063/ 333 123
NE odgovaramo putem SMS-a

Neki u redakciji bi mogli mnogo da nauce od Jovane o pisanju recenzije, naime ona pise o igri, sto igrace po prirodi stvari jedino zanima, a ne lupeta kao onaj... biiip... BONUS Svako od nasih autora ima svoj stil pisanja... I svako ima svoju publiku. A Jovana je upravo dobila prostor za jos jedan tekst u sledecem broju.

Cao Bonuse! Imam dva pitanja: 1. Kada ce da izadje novi Tomb Raider? 2. Kad treba da bude premijera filma Tomb Raider 2? BONUS Nismo mi krivci. Eidos je kriv. Ponovo su pomerili datum izlaska igre za 27 jun. Sto se filma najavljeni datum prve projekcije u Evropi je 25 avgust. A tebi kao da se dopada Lara Croft?

Zdravo Bonuse, jedno pitanje - Jel' moze resenje za sledeci broj da bude Resident Evil 3? Kada ste vec krenuli sa RE da ga zavrsimo. Aca Postar BONUS Ccc... Aco, resenje za Resident Evil 3 smo odavno objavili...

Na kojoj internet adresi mogu da nadjem playstation emulator (pc)? BONUS Adresa za najbolji emulator za soni keca je sledeca http://www.epsxe.com. Medjutim za ROM ces morati da se pobrines sam.

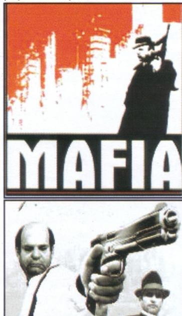
## SONY INVESTIRA U BUDUĆNOST

Sony je objavio da planira da bitno poveća investicije u svoj odsek za istraživanje i razvoj, u cilju što skorijeg razvijanja novih čipova. Korporacija Sony će u te svrhe potrošiti preko 500 milijardi jena (što vam je nešto jače od 4 milajrde dolara, onih zelenih, americkih) u istraživanja poluprovodnika i JOć toliko u ostale aspekte proizvodnje čipova tokom sledeće tri godine. Glavni cilj je da se razvije tehnologija koja bi mogla na najbolji način da iskoristi nadolazeću masovnu ekspanziju mrežnih usluga - gde jednu od glavnih uloga ima mrežno igranje, naravno.



## MAFIA STIŽE NA KONZOLE

Izdavač Take-Two Interactive Software, tačnije njen odsek Gathering, objavio je da će se veoma popularna PC igra Mafia pojaviti najesen i na dvema najpopularnijim konzolama, tj. na PlayStationu 2 i Xboxu. Dakle, nema više razloga da zavidite vlasnicima PC-a kada su u pitanju nasilno-kriminalističke igre (Kao da ih je bilo ranije! Ajmo svi: "GTA! GTA!...").




## METROID PRIME REKORD POSTAVLJEN

Ako mislite da ste baš do kese dobri u igri Metrodi prime, da razbijate guze, da ste okretni, da znate sve tajne i da je mozete zavr?iti za tren oka i to zatvorenih ociju... Pa, uporedite svoje rezultate sa neverovatnim rekordom koji je postigao mladani stanovnik Kalifornije po imenu Henru Wang, koji je uspeo da obrne celu igru za fantastičnih sat i 46 minuta! Kako je to izveo? Pa, oni koji su ga gledali kažu da je ključno bilo korišćenje bombi i Morph Balla u cilju boljeg skakanja i otkrivanja prečica, stalno trčanje i ignorisanje nekih predmeta. Ali svi se najviše kunu u Wangovo isto majstorstvo. Čestitamo!



## NAMCO I SEGA- NIŠTA OD TOGA

Namco i Sega - ništa od toga
Kako javlja japanski biznis časopis Nihon Keizai Shimbun, ništa od velike i mnogima neveovatne "bludne radnje" koja bi dovela do stvaranja novog japanskog hiper-giganta na tržištu konzolarnih igara - jer Namco i Sega su odluččili da se ipak ne spoje.

Pitanje je koliko je tu zaista bilo "odluke", jer je Namco bio postavio Segi rok do 9. maja da donese odluku i da započne pregovore, ali Segini zvaničnici nisu ništa javno saopštili do isteka tog roka, tako da je Namco povukao svoju ponudu.

## STIŽE PRAVI PSX!

Nedavno je direktno iz Tokija, iz sedišta korporacije Sony Computer Entertainment stigla vest da Sony uskoro planira da objavi "novu multimedijalnu konzolu"! Ipak, nije u pitanju PlayStation3, već konzola po imenu PSX, što je u stvari dobri stari PlayStation2 ali u "Xtremnoj" varijanti - nešto kao što je PSOne prema staroj sivoj kutiji. Naravno, PSX ima ne malo poboljšanja i ulepšanja u odnosu na staru crnu kutiju, a evo i komplentog spiska:

UgraĐen DVD-RW recorder
UgraĐen hard disk od 120GB
UgraĐen TV / BS Tuner
USB 2.0 podrška
Terminal Ethernet port
Memory Stick Slot
Slot Loading disc drive (nema više tacne, već diskove gurate u prorez)
Vertikalan i horizontalan položaj
Novi izgled ekrana i interfejsa, i, naravno,
Novi sistem zaštite podataka, sve u cilju pobede nad mrskim piratima!

Najavljuje se da će PSX ubrzo po objavljivanju dobiti i mogućnost da se poveže s digitalnim fotoaparatom. Najavljeno je da će se ova de luxe verzija konzole pojaviti u Japanu krajem godine.

## EA I SEGA?

Evo najnovije u seriji vesti koja se već pomalo otrgla kontroli, a koja se tiče toga ko će se spojiti sa Segom, ko će otkupiti Segu ili postati Segin partner (skoro da čovek pomisli da je sve to briljanta kampanja Seginog marketing tima u cilju privlačenja publiciteta)! Hisao Oguchi, čovek koji će uskoro postati predsednik kompanija Sega je nedavno izjavio da ova kompanija razmatra ponudu od strane Electronic Artsa, prema kojoj bi ove dve kuće stupile u "prodajni savez" na teritoriji Severne Amerike. Oguchi nije želeo da iznosi detaljnije podatke o tome šta bi tačno taj savez značio, kao ni koji je stav Sege o tom pitanju, mada je rekao da Sega vidi savezništva kao dobar put za razvoj novih igara.

## NASLEDNIK GAME CUBE-A

Naslednik Gamecubea
Ne šuška se na Mreži samo o novim verzijama poznatih nam konzola, već i o sasvim novim konzolama velikih imena. Naime, iz pouzdanih izvora stižu informacije da će se Nintendo maksimalno potruditi da izbaci novu "veliku" konzolu, dakle, naslednika Gamecubea već na prolece 2005! Ono što se zasigurno zna jeste da je Nintedno već u pregovorima sa nekim velikim hardverskim kompanijama, od kojih je ugovor već sklopljen sa kompanijaom ATI, proizvoĐačem grafičke tehnologije koji je napravio grafički čip i za Gamecube.



## SHANNON ELIZABETH, SLEDEĆA BONDOVA DEVOJKA

Shannon Elizabeth, sledeća Bondova devojka
Electronic Arts je razglasio da će filmska glumica Shannon Elizabeth biti sledeća Bond-devojka, ali, naravno, u video igri. EA je potpisao ugovor s Shannon, koja će biti Serena St. Germaine, prva Bond-devojka stvorena isključivo za igru James Bond 007: Everything or Nothing, koja se očekuje uskoro za sve konzole (PS2, Xbox, GCN i GBA).



## MIDWAY ŠOKIRA JAVNOST

Izdavač Midway je na veoma zabavan način pokazao ili neinformisanost ili nebrigu o stanju javnog mnjenja u svetu video igara, jer je registrovao termin "Shock and Awe" (ako ste zaboravili, to je bio naziv americke ofanzive na Irak), nedelju dana pošto ga se Sony Computer Entertainment America pod pristiskom javnosti odrekao. Pretraga za ovim terminom na sajtu Biroa za patente i trejdmarke Sjedinjenih Država je ukazala na to da je Midway Amusement Games podneo zahtev za trejdmark "Shock and Awe" za "computer and videogame programs".

I da, druge kompanije, bez ikakve veze sa svetom video igara, se takoĐe guraju gde ne bi trebalo da im bude mesto - izmeĐu ostalih, jedan proizvoĐač kondoma je zatražio ovaj trejdmark za svoju novu liniju proizvoda.

## PRINCE OF PERSIA - NAJBOLJA AKCIONA AVANTURA NA E3-U

Ubi Soft je objavio da je Prince of Persia: the Sands of Time pobedio na prestižnom takmičenju Best of E3 2003. Žiri se sastojao od 40 najeminentnijih ličnosti iz șveta igara.

N'Gai Croal, Generalni urednik novina Newsweek piše:"...The Sands of Time je došao niotkuda i fascinirao sve ljude koji su ga videli. Odjednom, ceo sajam je pričao o toj igri. Animacija likova je izuzetna, kamera koja je u modernim igrama problem, ovde je sjajna. Zaista svaka čast." Sajtovi IGN.com i Gamespy.com su takoĐe nagradili i nahvalili ovu igru kao najbolju igru E3-a.

Igra će izaći krajem 2004 godine za konzole, dok će za PC izaći početkom 2004. S obzirom na sve ove činjenice, trebamo očekivati igru za sva vremena zato što se ovoliko prašine diglo samo par puta u istoriji E3-a (Splinter Cell, Doom 3, Halo).

## FILMOVI PO IGRAMA

Spisak najavljenih filmova pravljenih po poznatim igrama.

**Crazy Taxi**
TBA studio, 2004
Režiser Richard Donner je obećao vrhunsku akciju i pozitivnu atmosferu kojom se diči ovaj fantastičan Segin naslov za Dreamcast. Za ovu adaptaciju biće angažovani glumci sa svih strana sveta.

**Dead or Alive**
TBA studio, 2003-2005
Tecmo udružuje snage sa Mindfire Entertainment-om u pravljenju ovog filma. Pretpostavlja se da će većina radnje filma biti zasnovana na prelepim i krajnje nauljenim tabanjima devojaka iz ove popularne igre. Spominje se Pamela Anderson, tako da već možete zamisliti scene...

**Duke Nukem**
Dimension studio, 2004
Ova vest je bajata već par godina jer filmska ekipa ima probleme sa kupovinom prava na Duke-a, ali ostaje nam samo da se nadamo.

**Max Payne**
TBA studio, 2003-2004
Collision Entertainment drži sva prava za ovu licencu tako da je situacija nejasna. Govorkanja su da je i neka veoma ozbiljna holivudska kuća zainteresovana, ali za sada sve se svodi na neke špekulacije. Ostaje samo čekanje.

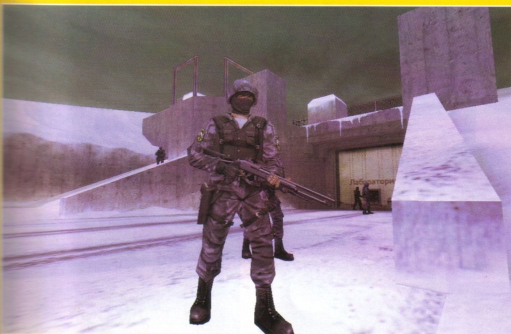
**Soul Calibur**
TBA studio, 2005
Famozni režiser hiper-brzih japanskih akcionih filmova Sammo Hung, je uspeo da dovede nikoga drugog do Jackie Chan-a! Još uvek nije odlučeno da li će Chan glumiti novog lika ili nekog od postojećih, ali koga god bude glumio, biće zabave!

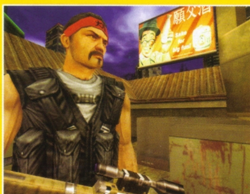
**Tekken**
TBA studio, 2004
Za kraj prava vest iz sveta filma. Sva prava su otkupljena, ekipa glumaca angažovana i spremna za početak snimanja ekranizacije mega-hita Tekken!!! Budžet predviĐen za film iznosi 80 miliona dolarčića, tako da slobodno možemo očekivati sjajnu produkciju a možda i nekog poznatijeg glumca. Nadajmo se da Holivud neće previše uticati na tvrdokorne japanske scenariste i režisere.

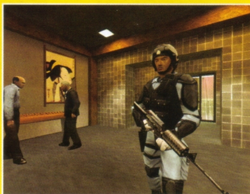


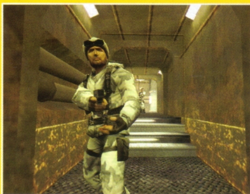
# COUNTER STRIKE

**Izdavač:** Ritual Entertainment **Proizvođač:** Microsoft **Žanr:** FPS **Datum izlaska:** Q4 2003









Kao dugogodišnji igrač "Kantera", moram priznati da sam bio više nego skeptičan kada sam čuo da će napraviti konverziju za konzole. Jasno je i zašto - do sada niti jedna pucačina iz prvog lica nije uspešno prerađena sa PC-ja na konzolu, tj. "bez miš' nema niš'". Counter-Strike ne samo da parira PC verziji po mnogim pitanjima nego je u nekim i prevazilazi.

Pre nego što me spale zbog bogohuljenja, dozvolite da objasnim svoju tvrdnju. Prvo, Xbox verzija jednostavno izgleda bolje. Iako koristi isti engine kao i PC verzija modeli imaju mnogo više poligona i teksture su očigledno u višoj rezoluciji. Jedina mapa koja je bila dostupna na E3-ju je bila daleko detaljnija i bolje osvetljena nego bilo koja koju sam igrao na PC-ju. Iako ih nije bilo dostupnih u demo verziji, rečeno nam je da će dinamično osvetljenje i senke biti dodate konačnom prozivodu što bi trebalo da učini da sve izgleda još mnogo bolje.

Jedan od "problema" koji su svi anticipirali je bio "buy" meni. Kako koristiti Xbox kontroler da odaberete sva oružja, oklop i dodatke dovoljno brzo pre nego što igra počne? Pa nekako im je uspelo. Kada sam se malo navikao na interfejs, mogao sam da se opremim sa svime potrebnim za manje od 5 sekundi. Cirkularni interfejs za buy meni ima čist i "brz" dizajn sa dovoljno objašnjenja i koristi i palice i "shouldere" da bi omogućio "hitru kupnju" neophodne opreme.

Možda najbolje od svega je apsolutno isključena mogućnost varanja u multiplayeru. Multiplayer će biti obezbeđen putem Xbox Live servisa, a pošto Live ne dopušta uključenje modovanih konzola online, mogućnost da određene (patetične) individue kvare igru cheatovima je teoretski isključena. Omogućeno je, takođe putem Xbox Live, downloadovanje novih mapa, skinova i zvukova, bez tehničkih zavrzlama.

Ostali dodaci uključeni u finalnu verziju mogu čak doneti i nova oružja, dostupna samo u Xbox verziji. Multiplayer će takođe biti obogaćen sa velikim delom, ako ne i celim sadržajem iz Condition Zero, tako da igrači mogu malo da se navežbaju kod kuće pre nego što se susretnu sa online "pucačima".

A sada prelazimo na najvažnije - KONTROLE! U jednoj reči - Halo. Ako ste igrali Halo možete igrati i ovu igru. Ali ako ćemo da budemo sasvim pošteni, kontrole nisu toliko precizne kao na PC-ju, što može biti problem u izdvajanju vrhunskih igrača od odličnih, ali...

Ali iako je ovo najbitniji deo, on je i jedini koji je inferiorniji u odnosu na PC, tako da nam ipak ostaje da sačekamo konačnu verziju i proverimo sve na delu.







| Konzole za koje će izaći igra | |
|---|---|
| Playstation 2 | ne |
| Game Cube | ne |
| Game Boy Advance | ne |
| X box | da |
| Ps one | ne |



# GRAN TURISMO 4

| Izdavač: | Polyphony Digital | Proizvođač: | Sony | Žanr: | Vožnja | Datum izlaska: | Q4 200 |
|---|---|---|---|---|---|---|---|




Gran Turismo 4 je drugi deo (zasluženo) neverovatno popularnog serijala u verziji za PS2. Stvaranje drugog dela na istoj platformi je "kupovina sa popustom", jer je razvojni tim - Polyphony Digital, oslobođen od užasno velike presije izgradnje bazičnog koda od nule. Tako da će sa GT4, Kazunori Yamauchi i njegov tim u potpunosti doraditi i preraditi skoro sve aspekte GT3 endžina.
Iako je to bilo jako teško proceniti iz demo verzije koja je bila dostupna za igru, GT4 bi trebalo da poseduje prvu veliku preradu fizike automobila u Gran Turismo istoriji. Mada ko se dobro seća (i dobro vozi ;) već je jednom urađena takva prepravka između prvog i drugog dela serijala, jer su se automobili drastično drugačije ponašali pri kočenju. Mada je bilo priče da je reč o ABS sistemu kočenja koji je od drugog dela bio prisutan na svakom automobilu. I nije ga bilo moguće isključiti :(
Dakle, g. Yamauchi tvrdi da će gameplay engine biti još bliži stvarnom životu, po pitanju fizike automobila, upravljanja i protivničke inteligencije. Plus, vozila kontrolisana od strane glavnog procesora će ovog puta stvarno biti programirana da uzimaju u obzir ostale takmičare!

Jedan od glavnih dosadašnjih problema, kaže g. Yamauchi je tendecija da igrači početnici otklizavaju na pravcima. Stvarno je sjajno da on obraća pažnju na ovakve detalje i da ima hrabrosti da prizna nedostatke u interfejsu. Međutim, gameplay u demo verziji na E3 nije pokazao nikakvo značajno poboljšanje. Dalje, uopšte nije jasno da li developeri stvarno razumeju zašto se ovaj fenomen dešava.

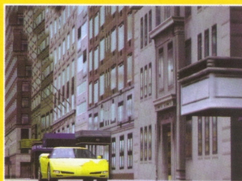
Naše je mišljenje da je to zbog baga kada je kamera u pogledu iz trećeg lica. Ovo je prisutno ne samo u svim GT igrama do danas, već i u nekim drugim trkačkim igrama s vremena na vreme. Ako mislimo na isto onda se ovaj problem dešava samo u slučaju kada je kamera u trećem licu.

Čini se da je ovo prouzrokovano razlikama u uglovima u kojima je usmerena kamera, relativnog ugla u kome je okrenut automobil i stvarne orijentacije vašeg automoila. U suštini, ove razlike uzrokuju da početnici "preispravljaju" svoje greške. Čak i sa najmanjom korekcijom pravca (na primer da bi zadržali auto na pravcu) ovaj pogled čini da igraču izgleda da je skrenuo previše, pa on onda reaguje "kontrom". Ali onda kontra rezultuje prevelikim skretanjem u suprotnu stranu, takođe. To je ljudsko-kompjuterska spirala koja na kraju dovodi do otklizavanja u piruetu iako nigde na vidiku nema krivine! Ako stvarno uspeju da koriguju ovo pitanje to bi GT četvorci dalo značajno više poena kod povremenih igrača, što je danas od ključnog značaja. Jer hard-core igrači će igru svakako igrati...

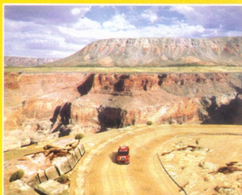
Ali dosta priče o interfejsu, iako su se u poslednje vreme pominjale različite brojke, g. Kazunori je zvanično najavio da će konačni broj automobila u GT4 biti reda veličine 500 komada. Ovog puta, fokus će biti na istorijski značajnim automobilima kao i retkim primercima. Što se tiče novih staza, u demo verziji smo videli Tsukuba Circuit, New York i Grand Canyon. Novi interesantni modeli automobila koje smo videli uključuju Pontiac Vibe GT, Pontiac GXP, Lancer Evolution VIII, Alpine Renault 1600S, Isuzu 117 Coupe, Plymouth 'cuda 440-6, Alfa Romeo Giulia Sprint GTA, i klasični Nissan Fairlady 240ZG. Ljubitelji serijala će primetiti i opšte poboljšanje u kvalitetu modela automobila.

Konačno, za one među vama (i nama) koji su bili dovoljno dobri da stvarno zarade i formule u GT3 znaju da nema vraćanja na čak ni komparativno teške "500 horsepower" trkače. DA, biće formula i u GT4!











| Konzole za koje će izaći igra | |
|---|---|
| Playstation 2 | da |
| Game Cube | ne |
| Game Boy Advance | ne |
| X box | ne |
| Ps one | ne |



# EYE TOY

EyeToy Play

Ovog septembra EyeToy kamera će biti dostupna na tržištu. Kamera se uključuje u USB port PlayStationa 2 a disk sa igrama sadrži kolekciju od 12 party mini igara.
Igra funkcioniše tako što "hvata" video snimak i "prevodi" slike na takav način da "prevodi" osnovne informacije o vašoj poziciji i pokretima. Kameru postavite na vrh vašeg TV-a i usmerite je ka sebi. Video signal je prikazan na ekranu, zajedno sa različitim grafičkim elementima zavisno od igre koju igrate. Vaša slika u ovom trenutku postaje lik kojim upravljate tj. predstavlja vas u igri. U ovom trenutku softver na neki način detektuje pokrete vaših ruku i prevodi ih u odgovarajuću akciju na ekranu.



Nije sasvim jasno kako softver preračunava video signal, pretpostavlja se da je u pitanju algoritam koji detektuje ivice i prevodi pomeraje zona sa visokim kontrastom na slici u granice pokreta. Ako je ovo tačno to znači da ako bi stajali ispred pozadine koja je slabo kontrastna - algoritam bi zakazao. U svakom slučaju, sve je radilo kako treba tokom demonstracije.

Neke od mini igara uključuju i Wishi Washi, gde vam je zadatak da obrišete prljavštinu sa prozora za određeno vreme. Tu je i Beat Freak, koja je u suštini muzička igra koja od vas traži da "udarite" zvučnike rukama u ritmu sa muzikom. U drugoj mini igri nekoliko balinčića se pojavljuje na ekranu. Balončići pucaju kada "bocnete" sliku svakog pojedinačno.

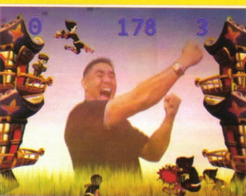
U stvari vaše ruke postaju direktan interfejs za softver. Uzevši u obzir da je ovo pristupačan proizvod a ne multimilionski simulator, prosto je neverovatno koliko sve dobro funkcioniše.

Ovo je pravi istorijski korak unapred ka onim interfejsima projektovanim na ekran koje ste mogli da vidite u nekim skorašnjim filmova naučne fantastike kao npr. Minority Report. Pre oko pet godina Sun Microsystems je predstavio demonstracioni video snimak kako će kompjuterski interfejsi budućnosti izgledati. Umesto miša, mogli bi ste direktno manipulisati elementima grafičkog interfejsa koji se projektuju na ravan. Iako je tako sofisticirano upravljanje još uvek budućnost, vrlo je zanimljivo videti kako se ovakva tehnologija uvodi na tržište korak po korak.

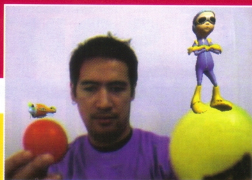
EyeToy ima još jednu dodatnu mogućnost koja vam omogućava da snimite do 60 sekundi video zapisa na vašu memorijsku karticu: U ovom trenutku Sony još uvek nije zvanično najavio upotrebu EyeToya u predstojećim igrama ali su glasine već počele da cirkulišu. Igre koje dolaze uz Eyetoy su sigurno zabavne iako ne preterano duboke. One su sjajne za atmosferu party igranja, ali verovatno vas ne bi puvukjle da ih igrate sami sa sobom.

Ova napravice svakako sadrži mnogo potencijala u sebi, pa držite prstiće prekrštene, jer ko zna šta može ispasti iz ovoga.


















# SONY PRESS CONFERENCE

Sonijeve pres konferencije su obično najpribližnije običnim pres konferencijama - na njima se iznose podaci o rezultatima od prošle godine, sa statističkim analizama, brojkama itd., ali ove godine je u taj recept dodato i malo zabave.
Počelo je standardno sa brojkama koje pokazuju da PlayStation 2 ubedljivo vodi na tržištu konzola, i da budemo iskreni te brojke nisu ni malo naivne. Na primer Sony je isporučio 917 miliona primeraka softvera za PlayStation 1! Još impresivnije zvuči činjenica da je isporučio i 350 miliona igara za dvojku i da se očekuje da će samo u 2003 isporučiti još 250 miliona. Ovo su zaista impresivne brojke pa ne možemo kriviti g. Hiraia kada je bio i malo arogantan u svojoj izjavi o ostalim konzolama na tržištu. "Mi vidimo i poziciju ostalih video game konzola na tržištu, s time što to činimo pogledom u retrovizor!"

SOFTWARE

Prezentacija je nakon toga krenula na temu softwarea, a to je oblast u kojoj je PS2 stvarno na domaćem terenu. Sony je obezbedio da Metal Gear Solid 3 i sledeći nastavak Grand Theft Auto serijala budu ekskluzive za PS2, što znači da nema ništa od tračeva da će se GTA pojaviti na Xboxu ili GameCubeu. Sony je takođe nastavio sa fokusom na interne razvojne timove, a tu ponovo brojevi govore sami za sebe. Jak & Daxter se prodao u 1,8 miliona primeraka, Ratchet & Clank je otišao u 1,4 miliona, The Getaway - 2,5 miliona, SOCOM US Navy Seals - 1,2 miliona, Hot Shots Golf - 1,73 miliona. Ovo nisu cifre koje je postizao Nintendo u danima vrhunske slave sa svojim internim razvojnim timovima, ali su vrlo značajan uspeh za kompaniju čija je softverska ponuda često bivala u senci hardverske.

Kao što je i običaj, Sony je je prikazao nekoliko igara koje se trenutno razvijaju. Prva na redu je bila Rise to Honor, honkongška akcija sa "internacionalnom akcionom zvezdom" u glavnoj ulozi- g. Jet Lijem.
Sledeći je bio Gran Turismo 4 kojeg je predstavio predsednik kompanije Polyphony Digital g. Kazunori Yamauchi. Iako se prisutnima obraćao uz pomoć prevodioca, strast g. Yamauchija prema automobilima i njegovi ambiciozni planovi za ovaj serijal su bili ništa manje nego impresivni. Najvažniji detalji su:
- potpuno novi fizički model
- AI će biti prerađen da bi se protivnički vozači ponašali više kao pravi
- automobila će biti više nego ikada uz osvrt na istoriju automobilizma
- najbolje od svega je da ćete u svemu ovom moći da uživate online - protiv ljudskih protivnika



Jedno je jasno - dani GT trojke kao šampiona vozačkih simulacija su odbrojani.

ONLINE budućnost

Skoro svi veruju da će online igranje biti masovno u budućnosti, ali Sony smatra da ono može biti masovno i sa sadašnjom generacijom. Evo kratkih predviđanja ove kompanije na tu temu.

Objašnjavajući put ka online budućnosti Kaz je izneo par činjenica o online uspehu PS dvojke do sada. Network adaptor, oko kojeg se vrte Sonijevi online planovi, je prodat u 600 000 primeraka što je veliki uspeh za opcioni komad hardvera sa cenom od 40$. Još interesantniji od toga su podaci koliko ljudi se stvarno igra online. Na primer, svih 30% kupaca SOCOM US Navy Seals su probali njegovu online funkcionalnost, sa 13000 istovremeno priključenih korisnika i 50 - 60 hiljada ulogovanih tokom jednog dana. Čak 73% ovih online igrača su muškarci u čuvenoj starosnoj grupi od 18 do 34 godine (koji čine 47% od ukupnog broja korisnika PS dvojke). Kao još veće iznenađenje dolazi činjenica da 58% online PS2 korisnika ima broadband priključak što je užasno visok prosek čak i za Amerikance. Sony ovde očigledno ima zainteresovanu hardcore grupu korisnika i sada može da nadograđuje ovu solidnu bazu i proši svoju online publiku.

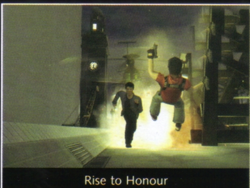


Kao i uvek odlučujući faktor u prodaji će softver koji podržava online koncept, a Sony drži par aduta u rukavu. Online n tavci igara SOCOM i Syphon Filter će dostupni na tržištu u novembru 2003 i f ruaru 2004 godine. Što se tiče "spoljn izdavača tu je odlagani Final Fantasy XI, će konačno biti objavljen u prvoj četvr 2004 godine. Interesantno je da FFXI zah va PS2 Hard Disk Drive (HDD), koji će isporučivati u isto vreme kada i ig Iznenađujuća vest je da je Sony napra ugovor sa EA Sportsom za ekskluzivnost hovih online naslova u sezoni 2003-2004 PS2. Tako da će Madden online, na sportski online naslov u Americi biti dostu samo na PS2. I dok Xbox gradi kul "XS sportsku mrežu, ovo je ipak težak udara Xbox Live.



Sony-eva prezentacija Eye Toy-a





Rise to Honour

DWARE

je na red došao PS2 Online Pack, novi et u kojem uz nešto poboljšanu verziju ke dolazi i Network Adaptor. Nova dvo-nije čudesna, ali ima par zanimljivih detal-moći će da reprodukuje sve vrste DVD-R W diskova, posedovaće mogućnost da uje DVD filmove u progressive scan u i posedovaće infracrveni port za daljin-upravljač. Ali možda najbolje od svega je sistem hlađenja koji je tiši za čitavih 30 bela. Ovo znači da će nova dvojka biti... iti... vrlo tiha.

razjašnjeno da li će normalna dvojka i biti dostupna ali mi nagađamo da neće. y želi da plasira Network Adaptor u što je guće više domova, a koji je bolji način za nego da ga uključi u osnovni paket? I tako vojka konačno postala online.

Događaj je poslužio i za otkriće Eye Toy, Sonijevog novog USB dodatka, o kojem ćete pročitati više na sledećim stranicama, a sada...

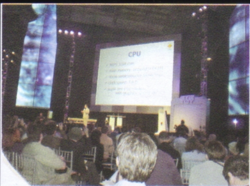
BOMBA BUM!!!

Sony je sačuvao najboje za kraj. Ken Kutaragi, otac PlayStationa se pojavio na stejdžu sa najavom - PSPocket! PSP je Sonijev put ka portabl sistemu sledeće generacije.

PSP će čitati posebni format dvoslojnog optičkog diska, baziranog na DVD formatu, koji sadrži 1,8 GB podataka. Diskovi se nalaze u malenim kućištima koja bi trebalo da ih sačuvaju od faktora kojima je izložen portabl prenosivi sistem. Mašina nije ništa manje impresivna nego što je format samog medija. Ekran pozadinskog osvetljenja veličine 4,5 inča sa rezolucijom od 480x272 piksela u 16:9 formatu i CPU snagom ekvivalentnom soni kecu sa podrškom renderinga i poligona i NURBova. Dodajte još 3D zvuk, MPEG 4 podršku (kao i ostalih popularnih kodeka), dinamički DRAM i još gomilu ljutih skraćenica i dobićete zlu mašinu.

Problem? Neće se pojaviti na tržištu do četvrtog kvartala 2004 godine a Sony čak nije imao spreman ni prototip. I dok je PSP svakako opasan pokušaj preuzimanja Nintendovog zlatnog rudnika, dug period do izlaska ove konzole daje Nintendu dovoljno vremena da se pripremi za borbu. Ako Sony uspe da sastavi funkcionalnu mašinu ovih karakterstika Nintendo će imati dosta muke da zadrži svoj monopol na tržištu portabl igara.


Gran Tourismo 4 - novi standard simulacija voznje.








# MICROSOFT E3

# X BOX CONFERENCE

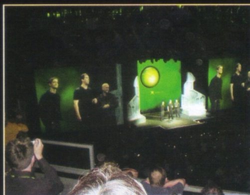
Microsoft zna da je na drugoj poziciji u ratu konzola, ali je ekstremno agresivan (iako još uvek daleki) drugi pretendent. Ova kompanija nije voljna da se odrekne ni mrvice svoje teritorije, što su vrlo jasno ilustrovali prezentacijom na kojoj su učestvovali Robbi Bach, Ed Fries i J Allard - tri Microsoftova čoveka koji su zaduženi za razvoj Xbox platforme u silu koja će dominirati industrijom. Iako je prilično jasno da u ovom trenutku apsolutno ni jedan potez koji oni naprave ne može promeniti situaciju na tržištu sa ovom generacijom konzola - i čitav niz igara koje su predstavili na svojoj konferenciji, iako impresivnih, nije mogao ništa da promeni.

Prvo su Robbie, J i Ed svi zajedno izašli na stejdž i pričali o obećanjima koja su dali i ispunili na prošlogodišnjem E3, uz "tehničke" melodije kao pratnju. Nakon toga šou je preuzeo Robbie koji je govorio o budućnosti elektronske zabave, koju u Microsoftu zovu "Digital Entertainment Lifestyle" u kojoj će elektronski uređaji koje inače koristimo dobiti nove funkcije u cilju zabave - PC-ji, mobilni telefoni, Xbox itd. Njegova vizija (i celog Xbox tima) je vizija igrača povezanih života, strastvenih i komunikativnih, ujedinjenih afinitetom ka interaktivnim iskustvima i željama. Ovo zvuči dosta ambiciozno, ali je i vrlo tačno čak i bez kitnjaste prezentacije.

IGRE

Konferencija je nastavljena video prezentacijama. Prva prikazana igra je bila malo iznenađenje - id Softwareov DOOM 3 se pojavio zadivljujući publiku svojom veličanstvenom grafikom. Ne postoji apsolutno nikakav drugi način da se o ovoj igri govori osim u superlativu. Jedini problem je taj da su sve igre prikazane posle ove izgledale "bedno". Ova igra je toliko dobra.

Usledio je video igre Project Gotham Racing 2. Igra će nesumnjivo blistati u online modu, dok su modeli automobila značajno poboljšani u odnosu na prethodnu verziju igre ali su zato poboljšanja pozadine čisto kozmetička, mada to nije ni bitno jer će ova igra dobro ići...



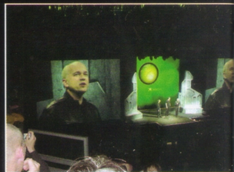


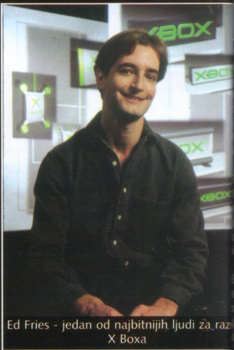
DOOM 3 ekskluzivno za X-box? Možda konačan znak kraja PC igračke scene.

LucasArts je debitovao sa Star Wars: Republic Commando sa video prezentacijom vojnika koji love bube po katakombama. Recimo ovako - Star Wars Halo.

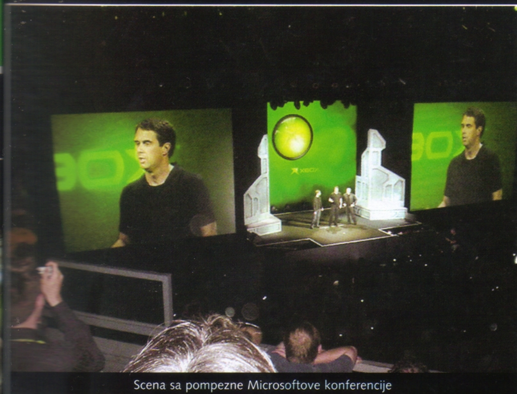
True Fantasy Live Online je predvodnik Xbox developmenta u Japanu danas. Masovni multiplayer online RPG, koji razvijaju Level-5 koji su zaslužni za Dark Cloud serijal na PlayStationu 2, je ostvarenje sna za obožavatelje japanskih RPG-ova i za one koji žele da igraju pravu masovnu multiplayer igru online za konzole. Igra vizuelno vrlo podseća na Dark Cloud 2, što je jasno dobra stvar, ali da bi MMORPG izgledao dobro i u kratkim sekvencama je jako teško ostvariti.
Usledio je video femo Namcovog Breakdowna, koji je FPS u kojem se koriste pesnice. Igra deluje kao kombinacija klišea iz filmova i igara ali svejedno predstavlja dašak svežine.
Na kratko je prikazana i lista igara koje će biti spremne za Xbox Live od kojih izdvajamo novu epizodu Tenchu serijala, kao i Vivendijev The Fast and the Furious.

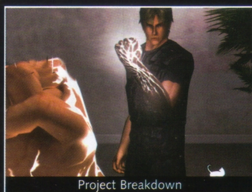
U Microsoftu očigledno polažu velike nade u Rareove igre, jer su najavljene tri igre - Kameo: Elements of Power, Conker's Live & Uncut i Grabbed by the Ghoulies, koja će biti prva Rareova igra za Xbox. Poslednja igra se oblikuje u nešto što bi moglo biti Microsoftova verzija Luigi's Mansiona, atraktivno toon-shaded ova šašava tabačina nije baš povukla previše pozitivnih reakcija od publike.






Ed Fries - jedan od najbitnijih ljudi za raz X Boxa


Scena sa pompezne Microsoftove konferencije


Project Breakdown


Gotham project 2





Ono što jeste oduševilo publiku je nova Legacy of Kain igra u kojoj su i Raziel i Kain igrivi likovi. U Sonic Heroesu su Tails, Knuckles i Sonic radili zajedno da predstave tradicionalne 3D nivoe za DVE avanturističke igre, a publika se istinski oduševila izgledom Konamijevih Teenage Mutant Ninja Turtles koji je izgledao sjajno u cel-shaded fazonu.

Prezentacija je nastavljena sa video snimkom Music Mixera koji predstavlja karaoke mašinu za Xbox. J Allard obećava da će ovaj softverčić preneti atmosferu iz klubova u domove, ali nismo sigurni kakav će prijem imati kod igrača.

Sledeća stavka je predstavljanje novog servisa pod nazivom Live Web, koji omogućava pristup Xbox Live naloga sa PC-a. Igrači će moći da vide ko od njihovih prijatelja igra koju igru, kao i da budu obavešteni uz pomoć Live Alerts na bilo kojoj napravi koja koristi MSN Alerts - PC, mobilni telefon ili drugi portabl uređaji. Sve ovo služi kao poziv za online igranje preko Xbox Live servisa.

U ovom trenutku NFL quarterback Payton Manning se pridružio Allardu na stejdžu zbog otkrivanja i demonstracije XSN Sports, online lige i turnira koji radi u saradnji sa Xbox Live i Live Web servisima. Svi interni sportski naslovi, od Amped 2 do NBA Inside Drive će podržavati XSN Sports, i iako je prezentacija bila jako simpatična, Microsoftove sportske igre zauzimaju tek treću poziciju iza EA i Seginih naslova.

Konačno je Ed Fries predstavi igru koju su svi čekali da vide - Halo 2. Demo nije bio samo video snima već preliminarna verzija igre koju je demonstrirao Bungijev predstavnik. Demo je počeo scenom u kojoj Master Chief biva spušten u grad koji napadaju Covenanti. Ono što je ostavilo najveći utisak na sve je to koliko je cela situacija izgledala živa, prosto je sve pucalo od akcije i energije. Umesto beskrajnih "sinematika" pažljivo pozicionirani AI igrači su ostvarivali funkciju približavanja priče, oni su prosto vodili radnju a na igraču je samo da je prati. Momak iz Bungieja je vrlo iskusno odigrao nivo, skačući sa pozicije na poziciju, od zauzimanja "mitraljeskih" gnezda do smicanja aliena iz snajpera. Jedan od najboljih delova je kada je Master Chief uspeo da otme Covenant hovership. Ova igra je predodređena za status megahita, a uz Xbox Live podršku biće vrlo "velika" i u multiplayeru.

Zatvarajući konferenciju Robbie Bach je nastavio priču od "digital entertainment lifestyle" i kako jedino Microsoft ima snage da ostvari takav projekat jer oni kontrolišu toliko veliki deo PC tržišta a njihov domašaj se proteže čak i na mobilne telefone i ostale platforme. I dok je sve ovo tačno, teško da će se sve to ostvariti tako lako kao što se Microsoftovci nadaju.


True Fantasy Live Online



J Allard

Rat konzola će biti dobijen igrama, ne sa uređajima i planovima, a Sony još uvek ima pod svojom šapom većinu naslova u kojima uživa najširi deo publike. Ipak, Microsoftova postavka igara je bila izuzetno dobra i pre nego što su dodali Rare pod svoje, a Xboxova baza korisnika i spisak izvanrednih igara će se samo povećati do iduće godine.




# NINTENDO E3 PRESS CONFERENCE

Na svojoj godišnjoj prezentaciji održanoj u Holivudu, Nintendo je radoznaloj publici predstavio svoju ovogodišnju postavku GameCube i Game Boy Advance naslova. Pojačavajući prošlogodišnju temu "povezivosti" izmađu ova dva sistema, Nintendovi ključni igrači Shigeru Miyamoto, George Harrison i Satoru Iwata su zauzeli stejdži prezentovali svoju "robu". Za razliku od prošle godine najave igara velikog kalibra su značajno utanjile. Nije bilo nikakvog nagoveštaja o novom Mario naslovu, niti o Zeldinom nasledniku ali je ipak bilo dovoljno naslova da bi publika uživala.

IGRE

Posle kratkog promotivnog izlaganja George Harrisona po pitanju prodaje u prvom kvartalu 2003 godine, prvi čovek Nintendo Japana Satoru Iwata je zauzeo centar stejdža i počeo sa najavama igara za 2003 godinu. Glavna igra u GameCube postavci je novi Mario Kart: Double Dash!! koji je prva igra za GameCube koja podržava 8 igrača u LANu. Ovog puta kontrolišete vozilo kojime upravljaju dva lika istovremeno. Mario i Luigi su samo jedan od mnogo simpatičnih dueta koji se pojavljuju u igri. Ideja je da jedan od likova vozi kart dok se drugi "bavi" konkurencijom prikupljajući i upotrebljavajući oružja sa staze.

Sledeći na redu su bili Pokemon Pinball: Ruby & Sapphire i poslednji u Stadium serijalu za GameCube pod nazivom Pokemon Colosseum, koji u stvari predstavljaju način da igrači uživaju u nedavnim hitovima sa GBA na nove načine. Veće najave slede.

U ekskluzivnom GameCube dilu sa američkim developerom odgovornim za Duke Nukem: Time to Kill, Nintendo je otkrio potpuno novu pucačinu iz prvog lica pod nazivom Geist. Štos je u tome da igrač preuzima ulogu duha koji opet može da "preuzme" ili obuzme različite likove u igri pa čak i NPC-ove. Virtuelnim preuzimanjem ovih likova igrač stiče nove mentalne i fizičke atribute koju mu pomažu u potrazi.

Iwata je posvetio vreme i potvrđivanju obnovljene saradnje sa japanskim developerom Square-Enixom. Na radost prisutnih prikazan je i kratak insert iz igre Final Fantasy: Crystal Chronicles za GameCube. Ova igra će omogućavati igru četvorice igrača istovremeno pozvezivanjem 4 GBA na jedan GameCube.

Visoko na listi igara koje se ne smeju propustiti se nalazi i Nintendov F-Zero GX za GameCube. Captain Falcon i anti-gravitacioni trkači su ponovo tu lepši nego ikada. Iawata je pričao o




Triforce kolaciji između Nintenda, Namca i Sege, i kako će ova sila predstaviti vrhunske igre i na arkadnim mašinama i na GameCubanu u budućnosti. Igračima će biti omogućeno da transferuju podatke sa arkadne verzije na GameCube verzije igara.

Gostovanje putem video trake Capcomovog top producenta Shinji Mikamija je u dobroj meri zabavilo publiku. Poenta priče je da će Capcom nastaviti svoj legendarni serijal na GameCubetu sa Resident Evilom 4. Mikami je pominjao i Viewtuful Joe i Killer 7, ali najzanimljiviji detalj je bila izjava "nemojte se upiškiti u gaće" po pitanju faktora zastrašivanja u RE4.

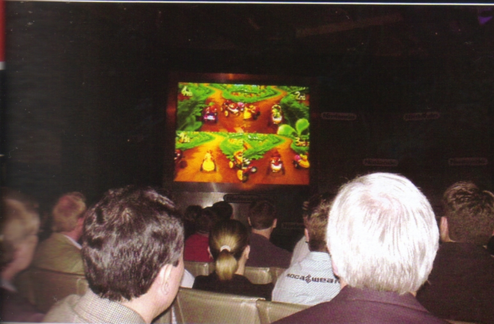
Factor 5 i LucasArts su nastavili tradiciju Nintendo ekskluzivnog Star Wars Rogue Squadron sa prvim javnim predstavljanjem Star Wars Rogue Squadron III: Rebel Strike. Preuzevši sve najbolje akcione scene iz originalnih Star Wars filmova Rebel Strike je izgledao neverovatno u pokretu. Trke speeder bajkova kroz šume Endora, AT-AT sukobi "by Luke" na Hothu i gomile drugih scena će konačno biti ubačene u igru sa najnovijim i najboljim izdanjem.

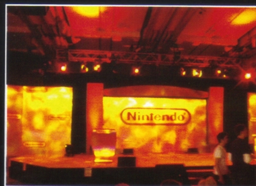
A onda je Iwata predstvio publici jednog i jedinog - Shigeru Miyamotoa. Kao što je već uobičajeno g. Miyamoto je dočekan sa oduševljenjem od strane prisutnih novinara pre nego što je počela glavna tema konferencije - povezivanje CameCubea i GBA. Ovu demonstraciju je neočekivano izvršio glava Maxisa i kreator igre



The Sims, Will Wright. Miayamoto je najavi će Wright i The Sims napraviti potpuno n GameCube verziju igre kao i novi naslov GBA. Ideja je da će se ove dve igre poveziv ponuditi jedan novi nivo interakcije koji do s nije bio moguć. Simsi iz GBA verzije sada m posetiti ili se preseliti u GameCube grad i c nuto. GBA mini igre otključavaju dodatni sad u GameCube verziji, i čak postoji nova varij aukcije/kupoprodaje dostupna isključivo pomoć povezivanja ove dve konzole.

Još jedno iznenađenje nas je dočekalo u f The Legend of Zelda: Four Swords GameCube. Da, Miyamoto je preradio avanturu za 4 igrača iz poslednje GBA Ze napravio "punu" GameCube igru sa GBA tiplayer igranjem u vidu. Suština igre se vrt jednog GameCubeta, jednog TV-a međusobno povezana GBA. TV i GameC daju centralnu zonu na kojoj se prika različito obojeni Linkovi gde se dešava g






... Tu su zagonetke i timski rad za četvoricu igrača, ali poenta je u sledećem - ako jedan ... da uđe uzgradu ili propadne kroz ... zemlji, taj igrač ispada sa glavnog ekrana ... na svom mini GBA ekranu. Ovo nudi ... neviđenu multiplayer funkcionalnost.

... mali dodatak u sličnom fazonu je Pac-... za GameCube. Licenciran od Namca, u ... je varijanta igre za 4 igrača u kojoj jedan igrač preuzima ulogu Pac-Mana, dok tri ... igrača koriste GameCube džojpade i TV i ... uloge tri duha. Plan je da duhovi ... Pac-Mana što pre je moguće, dok naš ... prijatelj pokušava da pozoba veliku žutu tačku, očisti lavirint i usput utamani par duhova. Ako jedan od duhova uhvati Pac-Mana, taj igrač preuzima ulogu Pac-Mana i žurka se nastavlja. Čista zabava - čudno kako se niko nije setio "Ledenog Čike" do sada...

Možda najinteresantnija vest je stigla od g. Miyamota kada su Konamijev Hideo Kojima i Silicon Knightsov Denis Dyack stigli na stejdž da proćaskaju o Metal Gear Solid: The Twin Snakes za GameCube. Prva pojava legendarne špijunske šunjalice za GameCube je u stvari prerađena prva verzija klasike - PlayStationovog Metal Gear Solida. Kojima je izjavio da je ekstremno srećan što radi sa Nintendom i Miyamotom prvi put u svojoj karijeri, dok je Dyack izuzetno ponosan što je njegova kanadska kompanija glavni developer koji će predstaviti Solid Snakea GameCube igračima.

Nastavljeno je sa video materijalom koji je prezentovao još naslova koji će biti spremni do idućeg E3. John Riccitiello iz EA Sportsa je prokomentarisao kako će EA obezbediti vrhunske sportske naslove za GameCube, a mogli su se videti i inserti iz sledećih igara Pikmin 2, F-Zero GX, 1080: Avalanche, Advance Wars 2: Black Hole Rising, Final Fantasy Tactics Advance!!! i Sword of Mana.

Još jednom je Nintendo pokazao da je nezainteresovan za online igranje u globalu, jer je jedina igra koja podržava LAN igranje Mario Kart: Double Dash!! Na kraju Nintendova postavka za ovogodišnji E3 nije ispala tako dobra kao prošlogodišnja, ali je očigledno da će Nintendovi fanovi imati par bisera koji će ih zabaviti do iduće godine.



# SILENT HILL 3
















Ajmo svi, ruke gore (al' ne gore kao "plamte", već kao "u vis") i jedna spontana stojeća ovacija, jer kao što i sami vidite - TIHO BRDO SE VRATILO!!! Šta sad imate da kažete u svoju odbranu? Šta ćete sada govoriti roditeljima, kada vas budu pitali zašto su vam se podočnjaci otegli do papaka? Koji ćete izgovor upotrebiti kada vas budu pitali iz kojih ste razloga "okinuli" popravni ispit? Ne znate, a? Ne znam ni ja, al' pravo da vam priznam - NIJE ME BRIGA, IPAK JE TO BRDO!!! I to ne obično brdo, već jedno od onih koje je preplavljeno lješinama i mješinama koje se potucaju levo - desno, s evidentnom namerom da raščereče i izmasakriraju sve što se mrda, a ima puls. Bummer, a? Tako ti je to, moj batice... Ali priča je uvek presudna, i ne samo to, već i način na koji će priča biti servirana. Tako smo tokom zadnjih godina bili svedoci kompjuterske i informatičke evolucije, koja je u odnosu na periferijale diktirala najpopularniji žanr. Taman kada pomislimo: "To je to, kraj, nema više kvalitetnih pucačina", a ono - PUP pa 3D akceleratori, pa najednom pucačine preplave tržište. Dve godine kasnije, neko primeti: nema više dobrih avantura, pucačine su sve potisnule u drugi plan, kad odjednom na tržištu više avantura nego zvezda na nebu. Taman pomisliš nema više kvalitetnih RPG-ova, BUPETE pa nam se čitalište žali da samo RPG-ove opisujemo... Nego da se vratimo na kvalitetne avanture.

Možda vi možete, ali ja ne mogu da se setim kada sam poslednji put igrao kvalitetni produkt pomenutog žanra. U stvari lažem, Silent Hill 2 je bio moj poslednji primerak. A šta njemu nije bilo valjano? Što se mene tiče ništa, ipak sam njegov razvoj pratio još dok je bio u planu i lično sam se uverio da je baš sve onako kako je najavljeno. Doduše, iritantan je bio uvod koji je prvih po sata lišen akicije i koji sam u tekstu opisa za SH2 nazvao "Laza koji baza", jer je to bila činjenica - bazam kroz krajolik pola sata, a nikakve radnje (klanja, prim. aut) nema. E, pa to ovde isto tako nije slučaj. Od samog starta tu je avantura i akcija. Šta još? PRIČA BRE, tu je PRIČA (da se još jednom vratim na temu) i to ne samo kao radnja, već i način na koji je naracionim putem dočarana. Za razliku od prethodnika, ovde niste naivni Džo koji prvi put uzima štanglu ili motornu testeru u ruke, već ste osoba koja ima makar osnovno obrazovanje kada je vatreno i ino oružje u pitanju. Tu je onda stanovište - ne neobrano grožđe kao u kecu, ne neiskusni sociopata koji se sa melanholijom priseća svoje preminule dragane, već je tu **HEROINA**, koja je u rashodu sa bogom, dogmom i koncepcijom "sudbine" i načinom na koji će se data sudbina poigrati sa njom.

Možda ste primetili da sam vam dao premalo informacija za početak, al' takva je i igra. Pametna. Daje sve na kašičicu. Mislim, kako Neo da pogreši ako mu je SUDBINA predodredila jedan ishod? Ušo čovek u proročište, "dobar dan", "dobar dan", "sam ja izabrani?", "jesi", "hvalalepo, do viđenja I prijatno". Nema toga, batice, moraš da dokažeš da si izabrani, što IQ-om, što akcijama. Dobro, možda je Neo neadekvatan primer, ali je najslikovitiji... Znači, šta? Koristiti vijuge. Onda idemo na sledeće - faktor dobrog plašenja. Idemo na uvodnu sekvencu koja se isto tako može nadovezati na moj opis SH2 - TT sindrom. Ovog puta radnja ne počinje u WC-u (hvala bogu, taman sam počeo da vraćam poverenje i nusprodukte u isti, ne bi bilo dobro da opet moram da idem iza drveta, prim. aut.), već na mestu koje me plaši i prepada više nego bilo



šta drugo na celom svetu - tržni centar. To se traži! Zlo u tržnom centru... Ovde se može primetiti iskustvo programera, osvrtom na neke kvalitetnije horore koje sam imao prilike da gledam, što stare (Romerova "Zora mrtvaca"), što nove ("28 dana kasnije"). Ja ne znam kako vi gledate na američku kulturu, ali lično smatram da je najveće zlo koje je američka civilizacija izrodila (ne računajući kečere i "Mekdonalds") - sloj maloletništva koji po ceo dan gubi vreme (i mozak) u tržnom centru. Payback time...

Znači - sve je fokusirano na religiju i religijska ubeđenja, pa mi se čini da se zaplet nadovezuje na "keca", makar što se tiče religijsih predstava i načina razmišljanja, al' bez da to nameće, već sve vreme forsira priču o veri i značenju sudbine, što samo po sebi doprinosi intrigantnosti, kultiviše i čini veliki plus igrivosti. Dakle, zaplet počinje u tržnom centru (ju, već sam se naježio) nakon jedne noćne more (koja je opako izfilmovana) i pravo da vam kažem, već tu nećete znati šta se dovraga dešava. Nakon nekoliko časova igranja, već ćete tu i tamo nešto povezati, tako da u momentu kada napustite tržni centar, već imate neku osnovu na koju ćete dalje nizati događaje, a bogme, tada i počinje prava akcija, ili što bi se reklo - kockice ležu na svoje mesto u novonastalom mozaiku straha (ih, što volim ovako TEATRALNO da se poigravam rečima). Kako sam spomenuo, od samog starta sve vrvi od lešina i karakondžula u poodmaklom stanju raspada, a vi ćete se morati probiti kroz njih koristeći vatreno i hladno oružje. Arsenal narasta, ali vam sve na kašičicu, pa pominjem - uzi, sačka, stanka (ali ne istoimena kumova majka, već deminutiv za Stungun, prim.aut.) i katana, a pošto sam u datom momentu dobre volje, iznenadiću vas i otkrivanjem informacije koja podrazumeva postojanje šefova (bossova ili kraljica). Isto tako vam neću tajiti da je sistem borbe poboljšan, tako da više ne mlatite daskom ko da ubijate komarce ili plašite muve, već posedujete tehničko saznanje o osnovama borbe prsa u prsa. Drugim rečima - lik u igri se dobro ponaša, valjano reaguje na komande, pa ne morate da brinete ako vam nakaze priđu na rukohvat. Ako ste ljubitelj suptilnijeg rešavanja (čitaj - pucanja sa daljine) ni tu nema problema, pošto ne morate da priđete da biste zombiju sastavili tane sa čelom. Bilo kako bilo, na vama je da rešite, a ja vam toplo preporučujem da malo priđete... Ako vi ne želite da priđete - nema problema, ionako su programeri razmišljali umesto vas i ubacili par scena u kojima ne primećujete neprijatelja sve dok vas on ne napadne. Nekada ste u previše ograničenom prostoru, dok će se tu i tamo desiti da ih ne provalite zbog nedostatka svetlosnog izvora. Ipak, nema da brinete - medikamenata ima na sve strane, pa će oporavak biti brz i efikasan, ali zato ima municije u deficitu, pa ćete (hetli vi to ili ne) poslušati moj savet i pokušati da što više negativaca lišite životne energije s malog rastojanja.

## KOCKA DO KOCKE - KOCKICA

I tako stigosmo mi već do "slagalica", odnosno kockica koje treba UKLOPITI U MOZAIK STRAHA (muhuhahahahahaha, ludački smeh autora). Odmah vam moram reći da igru karakteriše pregršt dobrih zagonetki, za razliku od njenog kvalitetnog prethodnika. Pored toga što je velika raznovrsnost u pitanju, one su dobro osmišljene i poboljšane, a celokupna njihova lepota je u tome što prianjaju na strukturu igre kao meso na kost... Još jedno gledište koje ide prethodnom u korist jeste i činjenica da su sve logičke prirode (osim nekolicine), pa su veoma male šanse da ćete se na nekoj na duže vreme zaglaviti. To znači da je obično najlogičnije rešenje ispravno, pa ćete većinu rešiti u glavi pre nego što stignete da ih rešite u igri. Tu su još i neke numeričke i lingvističke prirode, tako da će vam trebati neznatni utrošak vremena, ali ne sumnjam ja u vas, kao što (pretpostavljam) ne sumnjate ni vi u mene (e, što nisam te sreće da REDAKCIJA ne sumnja na mene svaki put kada nešto iz iste nestane, prim.aut.). Sve što Heder (e, da, tako se zove HEROINA, zaboravih da vam to napomenem na samom startu) pročita ili odradi, automatski se beleži u njen hendbuk, osim parčića papira koji su esencijalni za neke mozgalice. Nemojte grešiti kao ja, ispitajte inventar ako vam se desi da se negde zaglavite, možda ste već našli rešenje, a bez da ste toga svesni. Ako pak niste ljubitelj prejakog mozganja, na samom početku birate tri nivoa težine "slagalica" i akcije, tako da ako izaberete najslabiji nivo zagonetki, a najviši akcije, velika većina neće ni postojati, dok će one koje su "meso" igre biti drastično pojednostavljene. Treći nivo









samim tim ne znači da je manje akcije u pitanju, već samo znači da je logističkih zavrzlama na pretek. Ni ovo neka vas ne opterećuje preterano - propratnih objašnjenja ima u velikoj količini, kako u vidu nagoveštaja, tako i u vidu kriptičnih rima (što predstavlja jedan od veštih i praktičnih načina da se nabuca težina, posebno onim mlađim kojim igra NIKAKO nije preporučena, kao i onom življu koji nije sa engleskog jezičkog područja, koji maltene čini četiri šestine planete, ali ko gleda i računa na to osim mene LUDAKA, prim.aut.).

Grafički gledano, igra je izuzetno obrađena, a to smem da tvrdim, bez da se razmišljam da li sam vas slagao ili nisam. Prvi deo možda sada izgleda neozbiljno, ali je onomad posedovao neverovatnog šmeka i kvalitetnih vizuelnih efekata. Dvojka je zablistala, što zbog specifikacija sistema, što zbog truda uloženog u projekat. Trojka je sličnih performansi kao i dvojka, samo što je sve nekako dopickano i doterano. Zatvorene lokacije su neverovatno izdetaljisane, realne i tehnički dobro rešene, dok su, sa druge strane, teksture perfektne, a pojedini efekti savršeni (pulsirajući zidovi niz koje se slivaju potoci krvi). Da, tu je opet zastupljen neki nadnaravni osećaj jeze, ali samo u slučaju da se zadubite u radnju i lišite prostorija svetlosti. Igra odiše nekom krajnje jezivom atmosferom, dok se nekoliko scena posebno izdvaja svojim brutalnim odvijanjima i atmosferom koja je tu dočarna. Te scene će vam bukvalno slediti krv u žilama, posebno ako me budete poslušali što se tiče kreiranja "domaće atmosfere". A što se tiče animacija, ništa nije sečeno i gruvano ko u mnogim igrama, koje će vas zaseniti svojom ŠMINKOM, dok će priča smrdeti iz daljine kao leopard, il' ne daj bože lavlji kavez (kuku, lavlji kavez, prevrće mi se utroba samo kad pomislim... prim.aut.). Možda nije CG, ali je veoma kvalitetno animirano i nadasve fluidno, što se može takođe uočiti i u izgledu mrtvaka. Da, mrtvaka... To vam već pričom ne mogu dočarati jer apsolutno nepokolebljivo tvrdim da nisam dovoljno kompetentan, načitan i elokventan za to. Ipak, Konami je to, ZABLISTAO je, mali...

Što se tiče muzike - imam samo dve reči: Akira Yamaoka (znam, znam... vama je to špansko selo, ili španska serija, ali što da ne utrošim još malo prostora predviđenog za tekst nekom glupom zamerkom, ili stupidnim komentarom - može mi se, prim. aut.), koji je doprineo sablasnoj i mračnoj atmosferi igre, što muzikom, što efektima. U pojedinim momentima ćete poželeti da isključite efekte, ali ne zbog lošeg kvaliteta istih, već zbog toga što vam previše "ljuljaju čamac u kritičnim momentima", odnosno što vam previše odvlače pažnju, plašeći vas konstantno.
Isto tako, mali minust trajnosti, zbog radi SAMO dva alternativna kraja igre, a i problem je što kada vam se desi da je završite (dva, tri ili čak četiri puta), malo je verovatno da ćete je opet igrati, osim ako ne budete u fazonu da se malo prisetite, ili da je eventualno sa osećanjem melanholije uključite, onog momenta kada se pojavi Sajlent Hil 4 - Hill of all hills...

Sve u svemu - ako vam ovo nije bilo dovoljno da makar valirate igrić, cenim da vam ništa neće stanovište promeniti. Ipak, ako ste ljubitelj kvalitetne horor avanture, intrigantne priče i akcionih odvijanja, makar nagovorite fiskalnijeg prijatelja da to igru ispazari, pa mu je vi docnije otmite, i držite u svom posedu dok on ne zaboravi da je ona kod vas. Ako se desi, al' sasvim slučajno da je on negde zapisao da vam je tu igru posudio, a vi se bezočno kunite u sve što vam je sveto da ste mu je još ONOMAD vratili. Mislim, ja sam imao običaj to da uradim - šta ste vi, bolji od mene??? Ne bih rekao... Bilo kako bilo, potrudite se i uživajte■.

**bonus IGROMER** | Izdavač: Sony | Žanr: Platforma | Medij: DVD 1



- 1 igrač
- Memorijska kartica
- Vibracija
- Analogna kontrola

| KONZOLE | |
|---|---|
| PS2 | ✓ |
| GC | ☒ |
| X BOX | ☒ |
| GBA | ☒ |
| PSONE | ☒ |

| OCENE | | UKUPNO |
|---|---|---|
| GRAFIKA | 10 | 92% |
| ZVUK | 9 | |
| IGRIVOST | 9 | |
| TRAJNOST | 8 | |

# SOUL CALIBUR 2

Aaa - iii, još jedna igra mog kalibra... A i bilo je krajnje vreme, moram da priznam - još od pojave Četvrte tetke nije se našla nijedna kvalitetna pegla (čitaj - Namkova pegla, prim.aut.), ali - EVO, tu je sada kalibur dva, pa vi sad vidite šta ćete uraditi povodom toga. Arkadna verzija igre me dan danas podseća na sretne momente moje brezbrižne mladosti, kada smo Nosonja i ja otimali pare svojim matorima i besomučno uništavali dugmiće aparata razvrstanih u Sega Staklencu. Igra koju smo najbolje obožavali da gnjavimo je nesumnjivo bio Kalibur, a ne za džabe... Igra je predstavljala brzu verziju Tekkena sa oružjem, karakterističnim likovima i raznovrsnim stilovima borbe. Šta čovek još da traži, osim možda velike količine novca?




Sada mogu spontano da opletem po jednom hvalospevu, čisto da vas zgušim... Nema te simulacije borilačkih veština na svetu belom, da je kvalitetna, a da je nije radio Namko. Ni u jednoj igri ne možete osetiti tu dubinu. Nijedna igra ne može biti kompleksna kao borilačka igra pomenute maestralne firme. Takva rafiniranost i takav rezon u kreiranju koncepcije borbe nijedna firma nije nadmašila, niti će je (po mom skromnom mišljenju) nadmašiti još dugo, dugo vremena. Osa u kojoj se nalazite, šmekerska eskivaža i hvat sa strane, koji pruzrokuje teško oštećenje telesne građe, unutrašnje krvarenje i cerebralna




oštećenja, plus oružje koje vam stoje na raspolaganju, magije i specifični kombo udarci, govore o čemu - O MILIONIMA KOMBINACIJA, o taktici, rezonu, snalažljivosti, sposobnosti, brzini razmišljanja i reagovanja... Idem prebrzo? Šta ću, brz sam ja mali.

Kada smo izfircali po soniju, prešli smo na aparat. Kada se, spletom tragičnih okolnosti, aparat pokvario (nismo mi, gazda, mame mi, pojavili se





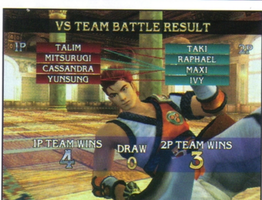
















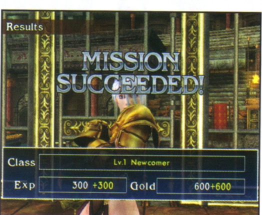



Mika, Šilja i Paja i pokvarili sve, NAMA pakost da učine, prim.aut.), bio sam PRISILJEN da bezočno uzmem konzolu iz redakcije, naravno, sa jednim primerkom Soul Kalibura i dva kontorlera, i tako se večiti obračun nastavio. Njonja i ja, čovek na čoveka, kontroler na kontrolera, veština protiv veštine. Ostalo je legenda!

Nakon što smo odigrali Story mod i otvorili sve što je moglo da se otvori, uključujući ekstra likove, arene i modove, dodatne garderobe, počeli smo intenzivno da izučavamo registrovane poteze i komboe, tako da smo uskoro suvereno dominirali svim ostalim igračima u ulici, kraju i okolini. Šta ćemo sad? Mislim, nisam ja više toliko mlad, moram ja da spavam tu i tamo i dam neki spit ovde. Mislim, AMAN ljudi, moja krhka psiha, šta ćemo sa njom?

Ali eto – pojavila se verzija za PS2, pojavila se verzija za X Box, šta drugo da uradim osim da se predam porivima (Jooj, što je lepa zora, moram brzo da pišem u cik iste, prim.aut.)...

Kao što se da očekivati, grafički je igra totalitarno doterana. Postojećim likovima su ubrizgane revitalizujuće injekcije poligona, sve je mnogo realističnije izanimirano, dok su pojedini likovi raskošnije odeveni. Koliko je bolje izgledao Kalibur za DC u odnosu na PSX, toliko je dvojka na PS2 bolja od DC-a. Verzija za Iks Boks je podjednako kvalitetna kao i na dvojci, samo što ima tu i tamo poneki detalj i efekat. Arene su isto tako proširene, a mogućnosti su povećane. Sada, kao u DOA i T4, tu su zidovi za koje možete zahevati protivnika i izordinirati mu glavu, rekonstruišući mu kosti lica (ko i u pravom životu - baš sinoć sam shvatio da je lik dvadesetak godina života nosio jedan nos, a da je posle samo jednog udarca nosi DRUGI, prim.aut.). U arenama su i pojedini elementi koji će vam smetati ili vas ograničavati, ali kakva bi to bila pegla, da je samo u dve dimenzije i da nema nečega da ometa. Naravno, još uvek ima dovoljno ivica da "autirate" protivnika i tako odnesete brzu pobedu. Koristeći jači procesor i veće mogućnosti, vizuelni efekti su evoluirali, dok je akcija brža. Možda se meni čini, ali mogao bih se zakleti da je novi Kalibur za nijansu ili dve brži od svog prethodnika. Nekima će ovo predstavljati omanji problem, ali - ljudi smo, lako se adaptiramo na uslove. Nekoliko partija i već ćete razviti osećaj za ritam, tempo i tajming.




Što se tiče likova, ako se sećate završetaka sa pojedinima - pa pojedinih više nema, zbog specifičnog završetka njihove priče, ali neka vas to ne







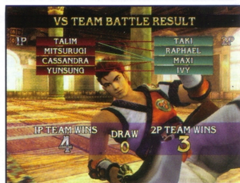
















brine, pošto je mnoštvo starih likova još uvek tu, sa prepoznatljivim stilom i potezima. Naravno, dosta novih poteza je ubačeno, iako je koncepcija rasporeda dugmiće ostala ista: dva napada rukom, jedan jači, jedan slabiji, napad nogom i blok, odnosno gard. Tu je samo još pridodata funkcija "hevtanja", ali to se ni ne računa, verujte mi.

Moji favoriti Voldo i Ajvi su još tu sa svojim bizarnim oružjem i izgledom, potezima i kombinacijama, samo što je Ajvi bolja nego ranije, dok je Voldo (fala bogu) izgubio čudnu, rogatu izraslinu u predelu prepona. Nažalost, nema više Sofitije (koju bih POSEDOVAO, onako animiranu, per.prim.aut.), ali je tu njena mlađa sestra Kasandra, podjednako oskudno odevena (koju bih posedovao JOŠ VIŠE, plus.perv.prim.aut.). Naravno, pridodati su novi likovi (četiri nova lika, da budem precizan), kao što se i dalo očekivati. Prvi od njih je evropski fenser (ali ne kao "fensi osoba", već kao "mačevalac", prim.aut.) koji se zove Rafael, zatim, tu je azijatkinja Talim, sa dualnim sečivima, koja je maltene klon Taki, samo što ima bolji "rukohvat", odnosno dalje poduhvata sa oružjem i Yunsung, koji zamenjuje Hwanga kao i već pomenuta Kasandra.

Grafički - kao što sam već napomenuo - superiorna, dopadljiva i krajnje igriva, predstavlja jednu od igara koju morate imati u svojoj kolekciji, ali ne zato što ja tako kažem, nego zbog toga što je igra stvarno kvalitetna i predstavlja nepresušni izvor zabave kako za jednog, tako i za dva igrača. Što se tiče trajnosti i igrivosti - pa, brate, tuča je to, atmosferom odiše, igrivošću zrači, a može da traje neograničeno - u zavisnosti protiv koga igrate i kojim se borcem služite.

Vi uživajte, ja sam nepokolebljivo uveren da ću i ja... Ajde Nosati, odi k' čiči, da te čiča RAZOBLIČI.

**bonus IGROMER** | Izdavač: Namco | Žanr: Tuča | Medij: DVD 1

| | | | | |
|---|---|---|---|---|
| • 1 igrač | **KONZOLE** | • PS2 ✓ | **OCENE** GRAFIKA | 10 |
| • Memorijska kartica | | • GC ☒ | ZVUK | 9 |
| • Vibracija | | • X BOX ☒ | IGRIVOST | 10 |
| • Analogna kontrola | | • GBA ☒ | TRAJNOST | 9 |
| | | • PSONE ☒ | **UKUPNO** | **96%** |

# ENTER THE MATRIX

Uđite u Matrix, dečice, samo ako ste 100% sigurni da to želite, volite i obožavate - jer sve su šanse da vam se neće baš svideti ono što vas dočeka unutra. I kad kažemo da vam se neće svideti ne mislimo da je to zbog toga što je Matrix zla virtuelna stvarnost stvorena da porobi ljudski um i dušu (što vam se možda čak i sviïa kao ideja, jer ljudi su se često ponašaju kao da im sasvim odgovara da budu porobljeni i lišeni mozga). Mislimo na to da vam se verovatno bukvalno neće svideti kako Matrix u ovoj igri izgleda, misli i ponaša se.

### MATRIX V2.0

Ako ste gledali novo ostvarenje guru-braće Wachowski, film The Matrix Reloaded, koji je poslužio kao neka vrsta inspiracije za ovu igru, onda sigurno znate da je Matrix, ili virtuelna stvarnost koju su stvorile mašine ne bi li tako držale ljude porobljenima (Ili je možda nešto drugo u pitanju? Saznaćemo kada se pojavi treći film iz trilogije, The Matrix Generations) doživeo čak 6 verzija do sada. Zašto vas podsećamo na ovo saznanje, to jest zašto vam otkrivamo detalje iz filma, ako ga niste gledali? Pa, da bismo napravili foru, naravno! Fora je u tome što igra Enter the Matrix izgleda deluje toliko loše, kao da je u pitanju neka veoma stara verzija Matrixa, tog sveprisutnog programa koji simulira realnost... Recimo, neka verzija napravljena 1999, pre nego što se pojavio PlayStation2...

Verovatno ste do sada prelistali dugoočekivani broj Bonusa i pritom videli ocene koje je dobio Enter the Matrix, i upitali se "što koji %&!* igra s ovako prosečnim ocenama zauzima čak četiri strane?". Pa, odgovor je prost, ako se samo malo strpite. Vidite, Enter the Matrix je hit igra. Nesumnjiv hit (šacnite samo vest u boxu sa strane), i to samo zbog činjenice da je ovo verovatno prva video igra koja nije prosto "inspirisana" filmom, već je raïena kao paralelni projekat, tačnije kao još jedan aspekat naučno-fantastičnog sveta Matrixa koji su osmislila braća Wachowski, a koji nam je već prikazan kroz dva filma, kao i kroz serijal od pet kompjuterski animiranih kratkometražnih filmova poznatih pod imenom Animatrix. Dakle, Enter the Matrix je sasvim novo poglavlje u sagi o Matrixu, i kao takvo dobilo je sasvim zasluženu pažnju



autora sage, već više puta pominjane braće koji su zavrnuli rukave i seli da rade zajedno sa studiom Shiny Entertainment: napisali su scenario za igru, režirali cut-scene i snimili čak skoro sat vremena video sekvenci (sa sve pravim glumicma iz filma) koje dodatno produbljuju priču. Kada na to dodate da je Enter





The Matrix pravljen paralelno za sve četiri velike platforme (pored našeg dragog PlayStationa 2 to su Xbox, Gamecube i PC) postaje možda za nijansu jasnije zbog čega je izdavač Infogrames-Atari rešio da maksimalno odvrne kesu i odvoji čak nekoliko MILIONA dolara za ovu igru, što ju je učinilo igrom sa verovatno najvećim budžetom ikada.

E sada kada sve to znate, kada ste uvideli koliko je truda, vremena i para otišlo na ovu igru, možda ćete shvatiti zbog čega smatramo da ona zaslužuje da na čak 4 strane prikažemo analitički njene prednosti (khm) i mane (kuku lele), te da vam obrazložimo zbog čega smatramo da ova igra nije uspela da u nama pobudi ništa više od utiska krajnjeg mediokriteta koji mestimično prelazi u zgražavanje nad nedostatkom kvaliteta, originalnosti, pa čak i igrivosti! A SVE TO JE KOŠTALO MILIONE DOLARA! AAAA!

Kročimo u Matrix, koristeći ništa više do li naše kućne konzole.



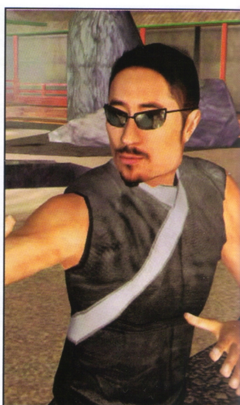
## ZAPLET, ILI "ANDY, KAKO DA SE IZ OVOGA IZVUČEMO?"

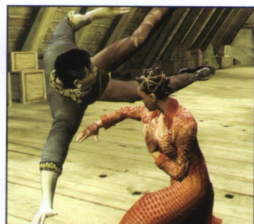
Sećate li se crne antilope iz The Matrix Reloaded, kapetanice koja je gotovo jedina smela da pomogne našim odvažnim herojima u njihovom zadatku? Radi se, naravno, o Niobe, u interpretaciji glumice zanimljivog imena - Jada Pinket Smith. E sad, sećate li se kratke ali slatke pojave lika-programa po imenu Ghost, žutaća koji ima provaljenu ulogu da testira Neoa i da pruži gledaocima još malo prilike da vide matrixolike borilačke veštine? Njega glumi mlada nada po imenu Anthony Wong. E, u igri Enter the Matrix ćete voditi njih dvoje. Dakle, videćete jednu sasvim novu stranu te epske i kompleksne priče koja tvori univerzum Matrixa, sa sporednim likovima iz filma u glavnoj ulozi. Radi se o dogaïajima koji se odvijaju tačno između filma The Matrix Reloaded i sledećeg, poslednjeg filma u trilogiji - i nećete verovati, koji čak na neki način bacaju malo više svetla na nedorečenosti kojima The Matrix Reloaded inače obiluje, kako ste nesumnjivo mogli primetiti ako ste ga gledali. E, ovde se nažalost, na neki način nalazimo na vrhuncu kvaliteta koje igra Enter the Matrix nudi, jer se priča objašnjava kroz cut-scene, ali i kroz mnogobrojne video sekvence u kojima se pojavljuju pravi glumci iz filma, glumeći svoje uloge iz filma, recitujući tekst koji sasvim odgovara filmu... I mi to sve ipak ne bismo da detaljnije podelimo sa vama, iz prostog razloga: da onima koji se toliko lože na Matrix da će i pored ovog teksta pazariti igru (a takvih ima, verujte nam) ne ubijemo jedini užitak koji će iz nje moći da izvuku, a to je saznavanje tih dodatnih detalja o priči. Bogovi znaju da neće moći da preterano uživaju ni u samoj glumi i scenariju - prosto je neverovatno da kada čak i nekom dokazanom glumcu date da glumi u video igri kvalitet njegove glume odmah primetno opadne, kao što mogućnost erekcije opada sa smanjenjem okolne temperature. A očigledno je da ni dijalozima tj. scenariju ipak nije pruženo toliko pažnje kao onima u filmu, te deluju nekako izveštačenije. No, ostaje da je ovo najbolja strane igre, pogotovo kada se spoji s dodatnim ifnormacijima, crtežima i sekvencama koje otključavate završetkom odreïenih deonice igre. Ali, avaj, treba igru i igrati da biste sve to videli, a tu dolazimo do crnila...

## IGRIVOST, ILI "KAKO SE BRE OVO RADI?"

Pitanje iz podnaslova će verovatno igrači ove igre izgovarati bar onoliko često koliko su ga







puta postavili momci iz Shiny Entertainmenta dok su je pravili i pokušavali da doakaju toj mističnoj i njima očigledno nepoznatoj kategoriji koja se zove igrivost, a sastoji se u podjednakoj meri od originalnosti, izbalansiranosti, održavanja pažanje i "dimenzije X" (to vam je onaj četvrti element koji definitivno morate sami da otkrijete dok pravite igru, inače će vam igra biti ocenjena kao erekcija na -20 stepeni Celzijusa). Što se igrača tiče, oni i neće imati toliko problema da otkriju komande i da se s njima upoznaju, koliko će imati problema da shvate čime su to tačno tvorci mislili da će uspeti da ih navuku na igranje ove igre - i zašto bi uopšte neko mislio da je to zanimljivo i zabavno?

Glavni problem je u tome što Enter the Matrix jednostavno ne nudi ama baš ništa novo po pitanju igrivosti, a i ono što nudi je uglavnom loše odraïeno. Kada na to dodamo i neverovatno loženje kojima su nas obasipali tvorci tvrdeći da ćemo imati utisak kao da igramo film, da ćemo moći da uživamo u spektakularno uraïenim specijalnim efektima usporavanja vremena i da izvodimo oko 3000 (!!! to im niko nije verovao - i ne, nismo pogrešili s borjem nula) različitih poteza, zahvata i komboa, onda shvatate zbog čega smo razočarani.

Da vam odmah kažemo da nismo uspeli da otkrijemo ni TRIDESET različitih zahvata, udaraca i komoba - i to uključujući osnovni šut i udarac pesnajom. Jeste da neki izgledaju baš dobro, ali nije baš da ih ima 3000...

Enter the Matrix na prvi pogled nudi obilje igrivosti različitog tipa: tabanje pomoću borilačkih veština, pucanje iz različitih oružja, brzu vožnju s "drive-by" pucanjem, pa čak i pomalo (ali baš malo) razmišljanja u onim delovima u kojim je potrebno hakerisati u Matrix. Ipak, ne možemo oprostiti propuste po pitanju tabanja i borilačkih veština, jer one su okosnica igre pošto su najzastupljeniji nivoi baš oni u kojima mlatite/upucavate horde, krda i beskonačne te nesicrpne rojeve tupavih zlotvora (a češće ćete ih mlatiti, jer pucanje brzo prestaje da bude zabavno, pošto je potrebno samo držati R1 i pritiskati X - OK, ni Max Payne ni GTA3 nisu bili mnogo pametniji po tom pitanju, ali bili su PRE ove igre). Sve se svodi na prosto drndanje dugmića i gledanje prilično kul stvari koje se dogaïaju na ekranu, ali koje uglavnom nemate pojma kako ste izveli, čak ni posle nekoliko sati provedenih uz igru i uputstva! Sećate se kako u Tekkenu3 neki pacer uzme Eddija i samo mrlja po džojpedu dok Eddie odrađuje sav posao? E, osećaj je nekako sličan, osim što ste ovog puta VI u ulozi Eddija tj. pacera. A to se ponavlja i kada su u pitanju mnogi aspekti ove igre: sve u njoj prosto vrišti "**NEDOVRŠENO**!". Dizajn nivoa je tupav, a kada nije onda je već sto puta viïen; protivnika ima previše, glupi su ko noć (kao i "saveznici" koje vam igra ponekad daje, iako bi vam život bio 10 puta lakši BEZ










nim) ali zato nekada umeju da vam svojim oružjem skinu sav health u dve sekunde - health koji se inače obnavlja prosto tako što nađete mirno mesto i sačekate malo (ajde, momci, zar niste mogli da smislite nešto bolje?), a o krajnje neverovatno razbacanim mestima za snimanje pozicije da ni ne govorim: nekada su na svakom ćošku, a nekada na dva kilometra od bossa! Povrh svega, često nemate pojma kako da uradite neke stvari (kako da zakačim prokleti nišan na MES?) i slično. I povrh svega, sve to je dozlaboga **REPETATIVNO**!

Ako ste u filmu osetili da su mogli ponekad i da skrate malo s tabanjem, jer smo već sve to videli pre petnaest minuta - čekajte tek da odigrate dva-tri nivoa ove igre... Ukratko - jad, konfuzija i diletantizam na delu.

## TEHNIKALIJE ILI "ŠTA DA RADIMO S OVOLIKIM ZELEMBAćIMA?"

Veoma je bolno očigledno da ljudi iz Shiny Entertainment to nisu znali, ili da nisu brigali, jer nikako nisu sve od sebe dali. Kao što smo već natuknuli, Enter the Matrix izgleda očajno! Neverovatno je da neko ko zna ponešto o tome kako sada izgledaju i zvuče igre može sebi da dopusti ovakav debakl, pa još sa TOLIKIM BUDŽETOM!!! (Znam da se ponavljam, ali te pare im ne mogu oprostiti NIKADA NIKADA NIKADA!) OK, shvatam i ja da je lavovski deo tog budžeta otišao na onih sat vremena video sekvenci, ali to mi doïe samo kao dodatni razlog da psujem one koji su ulagali te pare i one koji odreïivali na koji način će biti potrošene. Pa je li ovo film ili igra, majku mu? Šta vi ovde prodajete? Očigledno prodaju ime Matrix svima koji su dovoljno zaluïeni, eto šta prodaju.

Ma, grafika ne zaslužuje ni da bude pomenuta. Točkovi kojima se vide uglovi, eeej - pa to smo ostavili za sobom još na PS kecu, bre!

Protivnici sa istim facama, broj poligona na modelima kao iz 1997, paleta boja kojoj ni kanalizacija ne može pozavideti... Uh, mnogo sam se iznervirao. A na sve to još i muzika koja deluje kao da vašeg lika stalno prati duvačka sekcija filharmonije.. OK, to jeste najveličanstveniji deo soundtracka filma, ali nije mu mesto baš svuda. A pored svega toga čak mi i glasovna gluma "oriïinale" glumaca deluje isfolirano.

## ZAKLJUČAK RELOADED?

Ako ste mi pružili šansu i ako ste imali strpljenja da pročitate pljuvački opis igre na ovoliko strana, onda ste garant sposobni da izvlačite sopstvene zaključke. Ja ću samo izvući disk iz mog PlayStationa2 i ostaviti ga kao nauk budućim generacijama. Možda ću, ali samo možda, i to tek kada protekne dovoljno vremena od ovog poražavajućeg iskustva, tačnije, kada se pojavi i treći film - možda ću tada ponovo ubaciti Enter the Matrix u konzolu. Ali samo da bih video snimljene sekvence i povezao ih sa celom filmskom trilogijom.

**bonus IGROMER** — Izdavač: Atari | Žanr: Akcija | Medij: DVD 1

| | KONZOLE | | OCENE | | UKUPNO |
|---|---|---|---|---|---|
| • 1 igrač | • PS2 | ✓ | GRAFIKA | 4 | 46% |
| • Memorijska kartica | • GC | X | ZVUK | 4 | |
| • Vibracija | • X BOX | X | IGRIVOST | 3 | |
| • Analogna kontrola | • GBA | X | TRAJNOST | 5 | |
| | • PSONE | X | | | |

# NBA STREET VOL 2

James Worthy, Wilt Chamberlain, Dominique Wilkins, Jerry West, Bill Walton, Tiny Archibald, David Thompson

Isiah Thomas, Bill Russell, Oscar Robertson, Pistol Pete, Earl Monroe, Moses Malone, Magic Johnson

Michael Jordan, Bob Cousy, Connie Hawkins, George Gervin, Walt Frazier, Julius Erving, Clyde Drexler

Eh - Kad se samo setim ... Kao kroz maglu naviru sećanja i emocije vezane za prvi dobar basket koji sam imao prilike da igram - Fast break. Stari dobri Commodore i momci koji su u duelima 3 na 3 protiv mog najljućeg rivala ( i jedine budale koja je bila spremna da po ceeeeo dan bleji samnom i džojstikom u ruci) Guze - Obeležili čitav period mog detinjstva, nikako da izblede u meni ... I nekako, kad god vidim simulaciju basketa koja se igra 3 na 3 u meni se pokrene doe one želje koja nas je nekada davno uz Fast Break držala prikovane satima i satima, danima i danima, mesecima i mesecima ... A ono što je najvažnije jeste to da su neki od "momaka" iz Fast Breaka ostali zauvek u meni - Neverovatno brzi Merkuri, i njegov pandan Džekson ... Nepromašivi šuter za 2 poena McGowan i sa druge strane Taylor ... Visoki Skycraper Braxton, i njegov protivnik Hightower ... rezervni centar Mohammed, i protivnik Thurmond ... Slick Webb, Sam Malone, Floyd Johnson iii ... Ne mogu da se setim !!

Ko je igrao rezervnog pleja u Guzinoj ekipi ??? Cccccc !!! No, svi ovi momci, i još čitava plejada NBA i Street asova košarke nalaze se u ovoj veličanstvenoj igri ! Prosto je neverovatno (svi znamo kako EA zna da "brljavi") sa koliko je pažnje i posvećenosti napravljen odabir likova u ovoj igri. Tu su skoro sva važnjija imena svetske košarke ( nedostaju Walton, Aguirre i još par likova), pažljivo odabrana i smeštena u "novu" okolinu - Street basket. Mogli su EA Sportovci da se, po dobrom starom običaju, "provuku", i uz par dodataka šminke prodaju novu igru cele sezone, ali kao da im to ovoga puta nije bio imperativ, i nastala je potpuno nova igra napravljena na temeljima stare - NBA Street volume 2. A igra je toliko dobra da je jednostavno MORATE imati ! Sjajni potezi momaka koji su obeležili košarkašku eru za nama propraćeni sasvim solidnom Hip-hop muzikom i sjajnom i glatkom grafikom su, uz odličan gameplay i sistem kontrola, više nego dovoljni da vam uz PS2 drže prikovane bar nekoliko meseci.

Modovi

Prvo što će vam upasti u oči jeste šarolikost modova koju u ovoj igri niko nije očekivao. Svi ovi modovi su tu da bi ovoj igri dali ozbiljnu dimenziju i maksimalno produžili zabavu uz NBA Street vol 2, ali i dubinu koju igre ovog tipa ranije nisu imale. Pick up game je jako simpatičan i brz način da zaradite poene koje ćete "tročkariti" u Rewards Shop-u, i omogućava vam susrete sa šarolikim sastavima koje ćete, realno, veoma teško



savladati. Prvi mod koji treba igrati (hronološki) jeste Street school. To je neka vrsta trening moda i pripreme za igranje NBA Street-a kome ćete se kasnije uvek sa radošću vraćati ... A da je to više nego dobar način da započnete ovu igru govori vam i podatak da po uspešno završenom School-u dobijate 1000 poje-na za troškarenje u Rewards shopu!! Plus otključavate 2 NBA Legende.

Be a Legend mod je ono što ste, ustvari, i do sada radili sa svojim ( created) igračima, ali ovoga puta je nešto drugačiji. U ovom modu moćoćete da se suprotstavite nekim od legendi NBA košarke, i street basketa igrajući na terenima u Čikagu, Sijetlu, Los Anđelesu,















Oklendu i Nju Jorku.

Svaki od gradova ima Tournament i Street Challenge ( koji je veoma dobro nagrađen) osim Meke street basketa - Nju Jorka. Uz Be a Legend mod provešćete najmanje 30-tak sati i sjajno se zabaviti, a kao finalnu satisfakciju doživećete otključavanje Julius Erwing-a ( u narodu poznatijeg pod nadimkom Dr. J) i Erwin Johnsona ( svugde u svetu poznatog i priznatog pod nadimkom Magic). Sjajan mod koji je po postavci,realizaciji i ideji mogao veoma uspešno da se prodaje i kao zasebna igra ... Puno sreće u ovom modu - Trebaće vam.

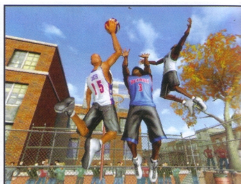
Čitava aleja NBA legendi krije se u modu NBA Challenge ( logično), koji je treći ( hronološki) deo ove igre. Da biste se nadmetali protiv timova iz NBA pòtrbno je, za početak savladati nekolicinu timova iz istoimene divizije.Npr. da biste igrali protiv timova iz Pacifičke divizije potrebno je savladati ekipu Jamesa Worthy-a, i ekipu Clydea Drexlera, a možda i ekipu Ricka Berry-a - Potpuno cool.

Da biste igrali protiv NBA-ovaca, potrebno je dokazati se u kvalifikacionim mečevima, i to je jako pozitivno. Pobedama u mečevima protiv NBA ekipa otključavaćete redom legende koje su u ovoj igri prisutne. Prosto ne mogu, a da ne pomenem fantastičan brzi šut Lari Birda, ili šut iz poludriblinga Pita Maravića, Widmill jam zakucavanje Dominika Wilkinsa, The glide zakucavanje Drexlera ... Jabbarov skyhook i sve one majstorije koje su kraljevi magične igre pod obručima izvodili godinama, osvajajući šampionske prstenove i srca navijača širom sveta.Kada otključate sve igrače u igri, sve postaje mnooogo zanimljivije, ali koliko je igrača sakriveno u igri ne znam ... Samo znam da već nedelju dana nemilosrdno "gulim" NBA Street i da se SVAKI put kada pomislim da je gotovo pojavi poneko ime koje kao da kaže - Simice, pa nisi valjda mislio da će ova igra proći bez mene. Za sada još su neotključani ( a očekujem ih) Wilt Chemberlain, moguće Bill Laimbier, Bernard King ( ako ga se neko setio) iii ... to je, otprilike, to.

## Potezi

Morao je da postoji i deo texta koji će biti posvećen ovom segmentu ove sjajne igre. Naime, developeri su ovoga puta bili jako inventivni, i pustili su mašti na volju što je rezultiralo sjajnim akcijama i potezima koje vaši puleni mogu da izvedu. Neke od caką su Off the heezey - akcija u kojoj odigravate dupli pas sa samim sobom koristeći nepažnju protivnika i njegov gornji deo tela ?! To vam je kada u akciji krenete u dvokorak, ukapirate da nema mesta za prolaz, i da su vam kolege pokrivene zonom, a onda loptom pogodite ( negde u predelu vrata) protivničkog igrača koji pokriva pas, zaobiđete čuvara - i eto vas oči u oči sa obručem. ( pusti ih da sami provale !!! prim. ur.) Druga forica je neverovatno simpatična i zove se Back 2 papa. Svodi se na patent Mileta Isakovića - felš. Loptu je moguće baciti tako da vam se vrati, što je korisno u trenucima kada oko vas i čuvara ima prostora, a on se nalazi tačno ispred vas. Onda sledi Back 2 papa - lopta sa jedne, vi sa druge strane ... I u sledećem trenutku visite na obruču, a protivniku izrastaju rogovi zato što ste mu pokazali kolika je muflončina !!! ha, ha, ha ... Tu su i razni načini za izvođenje alley oop-a koje ćete veoma lagano provaliti, ali možda i najbolja finta u ovoj igri je Kick pass. Ovo će vam omogućiti da u delo sprovedete zamisli tipa Maradona centrira, Bil Rasel hvata loptu visoko iznad obruča i zakuca-









va svom snagom !!! Zamislite alley oop u kome je pas izveden nogom !!! Prosto neverovatno.

Još jedan segment koji se mora spomenuti je prokleti Gamebreaker koji će vam zagorčavati život i konstantno vas primoravati na ozbiljnost u odbrani, jer u trenutku gamebreakera možete u jednoj akciji dobiti/izgubiti 6 poena ! Provalićete već da postoje 2 levela Gamebreakera ... Da nije ovoga i Turbo-a igra bi bila neverovatna simulacija uličnog basketa, ovako - Odlična arkada.

Nadimak

Nickname je zaslužio da bude pomenut. Naime kada vaš ( created) igrač dođe do NBA on će imati nadimak kojiće mu komentator nadenuti posmatrajući njegovo ponašanje na terenu. Neverovatno ! Tako je omaleni Simić 5-11 i 170 lbs. prozvan Hoopsy (skočica) što je potpuno odgovaraljuće njegovom ponašanju u akcijama - inertan, ali u trenutku pasa i odigravanja akcije neverovatno lucidan, i uvek za potez brži od odbrane. Sjajno !!!

Igra prosto pleni lakoćom igranja i dobrom grafikom, odlične hip-hop melodije su konstantno prisutne ( i pomalo dosadne). Motion engine je prosto neverovatan, i sada mi je žao što nisam imao prilike da probam verziju za X-Box koja ima dosta bolju grafiku !!! Ako je to ikako moguće. Tereni su neverovatni. Od sedamdesetih, pa do sadašnjosti, poput vremeplova, samo vas vrate i ostave u situaciji. Neverovano je i to što je igru moguće igrati u 4 igrača, što će vašim partijama pružiti potpuno novu dimenziju i povećati takmičarski karakter, iako je u pitanju arkada.

NBA Street volume 2 je po procenama na netu trenutno najbolja sportska igra na svetu !!! Ne znam da li bih mogao da se složim sa ovom konstatacijom, ali sigurno je da ima mesta u top 5 !!! To vam je sasvim dovoljna preporuka da igru kupite i bezrezervno eksploatišete ... Samo napred.

**bonus IGROMER** — Izdavač: EA Sports | Žanr: sport | Medij: DVD 1

- 1-4 igrača
- Memorijska kartica
- Vibracija
- Analogna kontrola

| KONZOLE | |
|---|---|
| PS2 | ✓ |
| GC | X |
| X BOX | X |
| GBA | X |
| PSONE | X |

| OCENE | |
|---|---|
| GRAFIKA | 10 |
| ZVUK | 9 |
| IGRIVOST | 10 |
| TRAJNOST | 10 |
| UKUPNO | 92% |

# MOTO GP

















Namco je kompanija koja definitivno zaslužuje reputaciju kuće koja izbacuje gotovo isključivo hitove. Oni su nas do sada zaista retko kada razočarali - sve igre koje su nam od njih dolazile bile su u 90% slučajeva veoma kvalitetne. Mnoge od njih su, poput Tekkena ili Soul Calibura, postale nezaobilazni klasici koji se mogu pronaći u kolekciji svakog ozbiljnijeg igrača. Za Namco je takoĐe karakteristično da voli da izbacuje hrpe nastavaka svojih popularnih izdanja koji su kao po pravilu jedva nešto malo bolji od svojih prethodnika - samo onoliko da se može reći kako su načinjena izvesna poboljšanja (dva gorepomenuta klasika su za to izvrsni primeri). Međutim, kada je Moto GP u pitanju, ovo zaista nije slučaj. Treći nastavak, koji se trenutno nalazi pred nama, je zaista pretrpeo značajna poboljšanja i definitivno predstavlja najbolju igru od mnoštva sličnih, kakve nam je Namco do danas plasirao.

Kao i u prethodnim igrama iz serijala, Moto GP3 se bazira na trkama motocikala koje se odrŽavaju na različitim lokacijama širom sveta. Grupa od dvadeset profi vozača je ponovo skoncentrisana samo na jedno - kako što pre dođi do trofeja. Ukoliko želite da on ipak na kraju završi u vašim rukama, dobro se pripremite, jer je ponovo potrebno pre svake krivine precizno tempirati koöenje, voditi računa o ravnoteŽi i pritom biti dovoljno brz kako biste ostavili dvadesetak konkurenata iza sebe i prvi prošli kroz cilj. Pa, da počnemo.

Kao i prethodne Moto GP igre, i treći nastavak nam od modova nudi Arcade, Season, Challenge i nezaobilazni Time Trial. Arkadni mod vam dozvoljava da odvozate pojedinačnu trku pod uslovima koje sami podešavate. Pored odabira staze i motocikla možete odabrati vremenske uslove, broj krugova, nivo težine i tip transmisije (automatski ili manuelni menjač).Najinteresantniji mod igranja je svakako Challenge, iza koga se krije gomila pojedinačnih izazova čijim prelaŽenjem otvarate mnoštvo skrivenih stvarčica - od fotografija velikih zvezda motociklizma, do novih staza i motora. Da stvar bude još

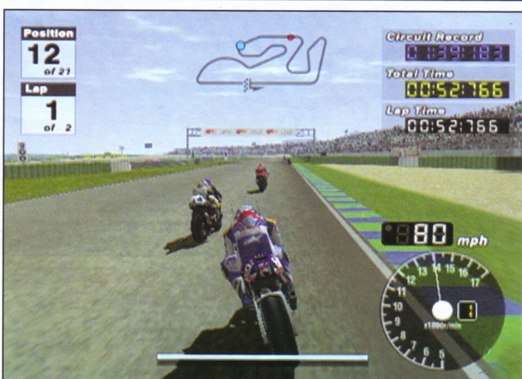


zaguljenija, za svaki izazov postoje tri nivoa - zlato, srebro i bronza. Osvajanje zlata u svim trkama je dobar test vaših veština (i mentalnog zdravlja). Dve potpuno nove stvari u trećem nastavku Moto GP serijala su Legends mod (u kome kontrolišete velikane ovog sporta), kao i podrška za četiri igrača preko multi tapa (na žalost, ne i u split screen režimu).

Što se kontrola tiče, i one su pretrpele izvesne izmene, pa je tako sada razdvojeno prednje i zadnje kočenje. Zahvaljujući tome je izvodljiva daleko preciznija kontrola







motocikla u krivini, čemu još doprinosi i mogućnost naginjanja napred-nazad radi postizanja različitih aerodinamičkih efekata. Razdvojeno kočenje i "naginjanje" su po default-u isključeni, ali će igra pravim sladokuscima predstavljati još veće zadovoljstvo ako ih uključe. AI je u Moto GP3 veoma pametan i agresivan. Oni se ne kreću uvek po idealnoj putanji, desi im se i da padnu (posle čega im treba dosta vremena da se ponovo uključe u trku), ali zato, sa druge strane, vrlo lepo znaju da iskoriste svaku vašu i najmanju grešku kako bi vas ostavili za petama.

Što se grafike tiče, Moto GP3 je zadivljujuća igra. Igra konstantno ima šezdeset frejmova u sekundi i nikada ne usporava, čak ni kada se na ekranu naĐe i po desetak protivnika, a teksture su pritom jasne i oštrije od đugunove linije kuhinjskih noževa. Ponekad je teško razlikovati šta je u igri prerenderovano u realnom vremenu, a šta ranije snimljen film. Ono što još dodatno poboljšava vizuelni ugoĐaj jesu fantastični svetlosni efekti prelamanja svetla kroz kišne kapi, odsjaji na vlaŽnom asfaltu i tome slično.

Od zvuka ćete u igri najviše čuti brujanje motora koje je zaista autentično. Postoji i neka rok-tehno prateća muzikica koja je potpuno neupadljiva i ne smeta, a to je sasvim dovoljno kada je igra ovog tipa u pitanju. Ako imate stereo zvučnike na televoziru, neće vam biti te?ko da po zvuku odredite sa koje strane vam prilazi protivnik (i na kvarno mu se podmetnete kako ne bi mogao da vas pretekne - pa šta? Ako može Šumaher, možemo i mi... prim.aut.).

Igre koje simuliraju trke motocikala jednostavno nisu za svakoga. Čak će možda i poneki zagriŽeni fanovi ovog Žanra ustuknuti pred teŽinom koju GP3 nosi. Ali za one koji tačno znaju šta traŽe - izazovnu realističnu trku - ovo je pravo rešenje. Iako se nije drastično udaljio od svojih prethodnika, treći nastavak ovog serijala donosi prilično mnogo poboljšanja i definitivno se nalazi na samom vrhu kada je ovaj Žanr u pitanju.

**bonus IGROMER** — Izdavač: Namco | Žanr: Trka | Medij: CD 1

| | KONZOLE | | OCENE | | UKUPNO |
|---|---|---|---|---|---|
| • 1-4 igrača | • PS2 | ☑ | GRAFIKA | 7 | 83% |
| • Memorijska kartica | • GC | ☑ | ZVUK | 8 | |
| • Vibracija | • X BOX | ☑ | IGRIVOST | 9 | |
| • Analogna kontrola | • GBA | ☒ | TRAJNOST | 7 | |
| | • PSONE | ☒ | | | |

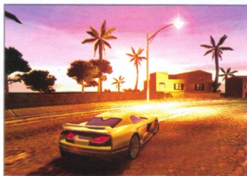
# MIDNIGHT CLUB 2

## "Budućnost iliegalnih uličnih trka."

Kao i sa svim Rockstar igrama, kršenje zakona je jedna od osnova igre. Bilo da je u pitanju krijumčarenje robe na crno (Smuggler's Run), razvoj karijere od džeparoša do velikog bosa podzemlja (Grand Theft Auto) ili prosto noćna jurnjava kroz gradske ulice protiv drugih ložača (Midnight Club), uvek je prisutna jasna crta kriminala i divljaštva. Bazirana na sub-kulturi iligalnih uličnih trka, Midnight Club 2 da je priliku igračima da za volanom "šištavih" mašina (nelincenciranih, doduše), jure ulicama tri metropolisa. Ali vi to verovatno već sve znate.

Igra vam pruža 28 uličnih trkačkih mašina kroz tri masivna grada. Možda "pruža" i nije prava reč jer ćete sve to morati da zaradite kvalitetnim vožnjama, osim prvog vozila sa kojim počinjete. Zavisno od trke, možete pratiti očiglednu stazu, ili kada dođete do sofisticiranijih trka morate pronaći spostvenu rutu, sledeći svoje instinkte i poznavanje grada. Kao i u prvom delu, otvoreni dizajn igre vam omogućava da pravite inteligentne izbore, umesto unapred zacrtanih putanja. Igra "vozi" na sigurnih 30 frejmova u sekundi sa vrlo retkim i kratkotrajnim usporenjima.

Career mod počinjete krstareći po gradu tražeći protivnika za trku. Možete izazvati "koga vam drago", pritiskom na L3, što za posledicu ima ablend i "komunikaciju" pre trke. Kao i do sada, nakon toga otpratite protivnika do startne crte i protivnik bira kurs. Mapa na ekranu označava gde se nalaze određeni



čekpointi, dok strelice u čekpointima pokazuju kuda dalje. Zvuči možda i suvišno, ali kada se "nahvatate" brzine shvatićete koliko su vam potrebne sve te sitne indikacije.

Da bi se dočepali protivničkog vozila moraćete da ga pobedite dva ili tri puta, a zatim ga možete koristiti po volji. Sva vozila su već dobro "nabrijana" tako da budženja nema osim menjanja farbe. Kada savladate sve likove iz grada, pa i njihovog bosa, možete preći u sledeći grad. Redosled je LA, Pariz, Tokio.

Career mod služi da u njemu zaradite aute, staze i "poštovanje". To je story deo igre iako priče u stvari i nema. U pitanju su jedan izazov za drugim koji međusobno skoro i nemaju veze. Neki od likova koje srećete smo naveli posebno...

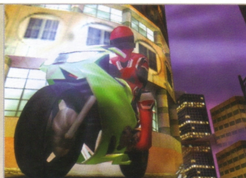
Tri grada se drastično razlikuju u dizajnu. LA je prilično "ravan" i velik sa manje saobraćaja






nego druga dva. Možete jasno prepoznati određene delove grada kao što su LAX, Hollywood, plaža Santa Monica itd. Pariz i Tokio se dosta razlikuju, jer imaju vrlo gust saobraćaj sa mnogo više skokova, rampi, podzemnih nivoa i zgrada sa kojih se možete "lansirati" nego LA. U stvari dizajn druga dva nivoa pokazuje kako se ukupan game design razvio u odnosu na prethodnika. Postoji mnogo više vertikalinh područja, više kratica i












više tajni bilo nad ili pod zemljom. Trka protiv "Žaboproždirača" Prima je očigledan primer ovoga. Na samom kraju trke skrivena rampa uz pomoć nitro boosta omogućava skok preko širooke reke do konačnog cilja. Tokom ovog skoka vaš auto bukvalno leti preko neba...

Rockstar San Diego su očigledno uposlili malo kreativnije programere (ili su ih dizajneri opasno prignječili) pa su ubacili neke nove mogućnosti u vožnju pored standardnih stvari tipa prženja guma ili otklizavanja. Dakle igrači mogu (donekle) kontrolisati automobil i dok su u vazduhu u cilju izbegavanja prevelikih oštećenja, sa obzirom na količinu klepetanja automobila tokom samo jedne trke ovo je korisna opcija. Dalje, automobil možete podići na dva točka (postrance, ne kao motor) da bi se provukli kroz zone vrlo gustog saobraćaja. Ovo je prosto neverovatno, koliko je visok nivo kontrole dat igraču. Možete voziti sa neviđenom preciznošću kroz saobraćaj na dva točka koliko god hoćete. Ovo je posebno korisno u Parizu i Tokiju i funkcioniše savršeno. Zašto se niko do sada nije setio ovoga? Ova mogućnost daje posebnu dubinu upravljanju.

Naravno da Rockstarovci nisu zaboravili organe reda, koji ne samo da vas jure nego se (uspešno) organizuju protiv vas i drugih vozača i izvode manevare da vam zarotiraju ili prevrnu vozilo. Blokade puta i helikopteri koji vas osvetljavaju su neizostavna dopuna doživljaja.

Vremenski uslovi utiču na ponašanje vašeg automobila. Do tada super "lepljive" gume gube svojstva tokom pljuskova, pa vožnju morate prilagoditi usporavanjem, ranijim ulascima u krivinu itd. Munje osvetljavaju nebo, magla se spušta, i upravo magla predstavlja najveći problem jer opasno smanjuje vidljivost, a pri brzini od 130+ milja na sat vam itekako nedostaje pregled situacije.

Možete takođe voziti i motore. Ok, neko će reći da smo to sve već videli u GTA. Pošteno govoreći to je tačno ali ako čujete nekoga da to tvrdi dovoljno glasno znaćete da nije igrao Midnight Club 2, jer je razlika u kvalitetu trka između GTA i ovoga mnooogo velika, verujte mi. I dok je utisak brzine prilikom vožnje automobila u MC2 podjednak i ponekad prevazilazi onaj iz Burnouta 2, bajkovi su posebna priča.

Dovoljno je reći da za bajkove ne možete pokupiti nitro boost, jer im prosto nije potreban. Da bi uspešno kontrolisali ove pakleno brze napravice trebaće vam maksimalna koncentracija, da i ne pominjemo da su motori daleko manje stabilni od automobila, dok je svaki kontakt sa automobilima, pa recimo to ovako, nepoželjan. Da bi skrenuli kako valja

## LIKOVI

### DICE

Batica u fazonu Vin Diesela

Niste znali da LA ima svog kralja? Najžešći vozač u prvoj trećini igre u mašini koja liči na Chryslerovu "Otrovnicu" (Viper za neupućene), koji ne oseća grižu savesti ako slupa svoju mašinu. A posebno ako tim potezom i vas izbaci iz igre!

### GINA

Hmm, znaju je kao i bombonicu

Iako ima samo (čuj samo, a Mićto?) Gina već ima gomilu prijatelja u sva tri grada u igri. Njen stil vožnje odgovara njenom izgledu - Gina vozi kao devojčica, tj. uvek bira najbezbedniju rutu u svakoj trci.

### MOSES

Ili... nemam brata, a nemam ni vrataaaa...

Prvi lik kojeg susrećete u ElEju je u stvari odličan student ;). Njegov auto nije preterano brz ali će vas naučiti osnovama i upoznaće vas sa "podzemnom" Midnight Club scenom.

### MARIA

Ili Prgavo Malo Stvorenje koje se ponaša kao da je stalno u fazi njenih inicijala

Podseća na Letty iz The Fast and the Furious, Maria "ne da na sebe" i konstantno će vas smarati na stazi. A vi joj dozvolite ako hoćete...

### PRIMO

Ajtalijan dizajn

Jedan od Gininih mnogobrojnih drugara (iako nije jasno koliko su oni "bliski" drugari), Primo je vrlo profesionalan vozač koji se rukovodi onom starom "branik za branik, far za far..."

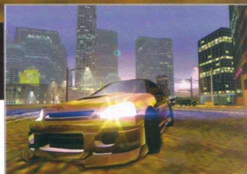
### BLOG

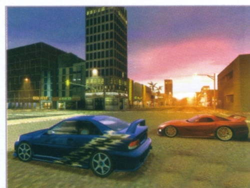
D Britiš

Još jedan Ginin prijatelj (šta je sa tom devojkom?) i još jedan Europejac koji neće oklevati da vas pošalje u jagode ako mu se ukaže prilika za to...











moraćete da naučite kako funkcioniše weight shift, tj. premeštanje težine koje se ogleda u kretanju kamere. Za ovo će vam trebati malo vremena da naučite ali ako hoćete da se uspešno takmičite na motoru apsolutno ćete morati da se posvetite savlađivanju ove tehnike. Naravno da i na motorima možete izvodite raznovrsne trikove...

Ali najbolji novi element u MC2 je AI. Razliku je teško primetiti iz mesta jer su početne trke vrlo jednostavne, ali kada budete morali da se trkate sa nekim od bosova, recimo sa Angelom, shvatićete šta je Rockstar hteo da kaže terminom "railbranching". Ok, ovo je samo fancy način da kažete "lukavi AI", ili možda "nepredvidljivi AI" ili čak "fiju AI". Pretpostavimo da baš vi spadate u "namazane" igrače, jel' da? Šta bi vi uradili da bi provalili stazu? Pratili bi najbržeg do malo ispred samog cilja onda bi "stisli nitro" i kraj, ispravno? Eeee, to ovde neće da radi. AI protivnika ne ide istom putanjom svaki put. Dešava im se da se ukucaju u zgradu, jedni u druge ili u pandure, često će vas izgurati sa putanje, ponekad i na vašu sreću... Poenta je da je AI dovoljno sofisticiran da ga ne možete prosto pratiti i pobediti, nego morate težim putem da naučite celu stazu i da obrijete te sekunde na vaš način. To znači da različiti automobili idu drugim putanjama i da ako pratite različite automobile naučićete i različite prečice. Railbranching stvarno radi posao.

ONLINE Zajedno sa drugim velikim promenama "Rokzvezde" su u igru ugradili i online mod. Uz pomoć mrežnog adaptera i broadband priključka (što znači da mi automatski ispadamo) igrači se mogu takmičiti protiv još maksimalno sedam ljudskih protivnika istovre-

**bonus IGROMER** | Izdavač: Sony | Žanr: Platforma | Medij: DVD 1

- 1 igrač
- Memorijska kartica
- Vibracija
- Analogna kontrola

| KONZOLE | |
|---|---|
| PS2 | ✓ |
| GC | X |
| X BOX | X |
| GBA | X |
| PSONE | X |

| OCENE | |
|---|---|
| GRAFIKA | 9 |
| ZVUK | 9 |
| IGRIVOST | 10 |
| TRAJNOST | 9 |
| UKUPNO | 92% |

meno. Ovaj online deo igre je kako kažu kolege sa Zapada fenomenalno realizovan

Midnight Club 2 je sigurna "kupnja" za svakog ljubitelja automobila i video igara. Gameplay je opasno brz i sa dodatnim kontrolnim elementima kao i online modom igra ima i veliku replay vrednost. Tehnički, ponovo izgrađen endžin je impresivan. Nivo koji su dostigli fizika i AI je zavidno visok i uz tehno ritmove igra stvarno mnogo pruža.



## MODOVI IGRANJA

Kao što je to popularno ovih dana Midnight Club II nudi značajan izbor modova igranja. Ovde nemamo standardan slučaj - RACE i TIME TRIAL, već ... Dva su osnovna moda igranja - CAREER i ARCADE.

**CAREER MODE** "Poštovanje treba zaraditi" kao što kaže Vin Diesel, a pobeđivanje u trkama je jedini način da to ostvarite. Neke trke vam omogućavaju da "obrišete" protivnička vozila dok se razvijate kao mlad i perspektivan trkač. Jedino u ovom modu možete otključati nove mašine i gradove kao i saundtrekove koji idu uz njih.

### ARCADE MODE

Sledeći modovi se mogu igrati u split-skrinu za dva igrača, preko i-Linka u četvoro, ili čak osam igrača istovremeno preko LANa ili interneta.

### CRUISE

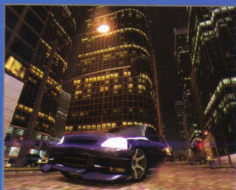
Steknite osećaj za novi grad ili novi auto, testirajte kako vremenski uslovi utiču na upravljanje, potražite prečice ili odalamite po gasu i uživajte...

### CIRCUIT

U ovom modu se trkate po ulicama gradova koje ste otključali - El Ej, Tokio ili "Parrri". Ovo više nisu trke kroz grad, kao što samo ime moda govori u suštini vozićete krugove.

**BATTLE MODE** (ili borbeni modovi Capture the Flag i Detonate)

Battle mod vam omogućava tri već pomenute multiplejer opcije, a pravila su prilično jednostavna, ali da bi začinili ukus, u svakom od ovih modova možete naći power-upove kojima "regulišete" protivnike. Postanite nevidljivi, nanosite "quad" štetu, upotrebite extra nitro boost, invertujte upravljanje protivnicima, zamenite poziciju sa drugim igračem ili ukucajte pedalu gasa protivniku...



# VIRTUA FIGHTER 4





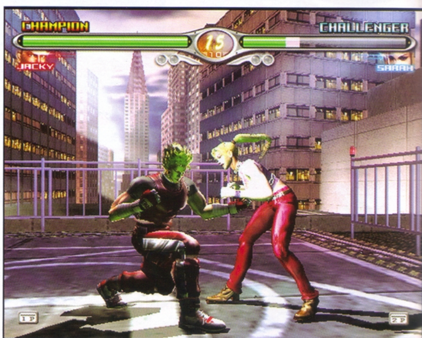





Nismo se još ni pošteno naigrali Virtua Fightera 4... Ma, da budem iskren, jesmo ga se naigrali, ali nismo još uvek uspeli da provalimo te stotine poteza, zahvata i različitih likova, da savladamo AI kontrolisane protivnike u kumite modu i da se, jednostavno rečeno, naužívamo svih detalja koje ova igra ima da ponudi - a Japanci su izbacili novu, lepšu i poboljšanu verziju ove igre, sa sasvim adekvatnim podnaslovom - Evolutions. Da li je skoro-pa-najbolja tabačina ikada zaista uspela da evoluira tokom ovih godinu dana?

Pa, po našem mišljenju nije baš puno stigla da evoluira, jer je još uvek puna kukica i kvačica tako svojstvenih japanskom slogovnom pismu. Da, nažalost, do nas je PONOVO stigla japanska verzija igre, baš kao što je bio i slučaj s izvornim Virtua Fighterom 4. No, ovaj put je to malo opravdanije, jer verzija ove igre na engleskom još uvek nije ni izašla. Ipak, nas odvažne bonusovce ni to nije sprečilo da se prepustimo festivalu makljaže i da probamo da vam prenesemo naše utiske o ovoj tabačini koja nesumnjivo prednjači u vezi sa mogućnosti kombinacije poteza, kontrapoteza i sveopšte intuitivnosti i povezanosti komandi.

Virtua Fighter 4: Evolution je evolucija ponajviše na polju kompjuterski vođenih protivnika, jer malo šta drugoga je moglo da bude poboljšano u odnosu na prvi Virtua Fighter 4. Ta nadogradnja i evolucija je najočiglednija u kumite modu. (Sećate se kumitea? To je onaj režim u kome se borite protiv kompjutera kojeg ste sami učili kako da se maklja - to je verovatno najveći novitet koji je VF serijal uveo u tabačke igre.) Utisak da igrate protiv protivnika kojega kontroliše živo biće je nikad jači. Vaši protivnici će koristiti različite stilove borbe, adaptirati se na vaš način borbe i šta sve ne. Često ce vam delovati čak i kao bolji protivnici od većine živih igrača s kojima ste ukrstili udove... Ali opet, kod nas to nije teško, jer malo je onih koji umeju da cene i igraju Virtua Fighter. Naravno, pored ovoga, očigledna poboljšanja su vidljiva i u drugim aspektima igre, kao što je: trening, podešavanje likova (da, ima i toga), arcade, a čak se može primetiti i poboljšanje na polju grafike.




Što se tiče stvari koje su sasvim nove, tu je najbolje prošao arcade mod, koji je sada obogaćen posebnim "misijama", tj. borbama koje vam se otvaraju u određenim trenucima "priče" kroz koju prolazite u arcade modu. Misije su uglavnom tematske: primer je borba u kojoj pobeđuje onaj koji spusti najviše udaraca pesnajom i nogom na protivnika, ili borba u kojoj je dozvoljeno izvoditi samo zahvate. Za svaku uspešno završenu "misijsku" borbu dobićete određenu nagradu, ali misije inače ne utiču na tok arcade moda.

Kumite mod je dobio proširenu verziju u tzv. quest modu koji vam nudi da odaberete lik koji ćete voditi i da ga šetate po različitim lokacijama na jednoj mapi, ispunjavajući zadatke. Na početku su vam dostupne samo dve lokacije: Sega World West i Event Square, ali uskoro će vam se otključati mnogo više, ako posvetite malo vremena i uložite malo truda u ovaj zabavni mod. Već prva lokacija quest moda, po imenu Sega World West, pokazaće vam da je VF4 evoluirao na najbolji način. Naime, tu ćete moći da se borite protiv protivnika različite jačine i umeća i da uvidite koliko je njihov AI napredan i opasan. Pobedom nad protivnicima na ovoj lokaciji zarađivaćete značke, koje su bitne za određivanje ranga vašeg borca u odnosu na druge. No, Sega je rešila da ovde napravi pravu iluziju igranja u mreži, tačnije igranja protiv velikog broja pravih, živih protivnika - jer oni koje pobedite i kojima oduzmete značke će vas izazivati na revanš mečeve! Druga lokacija, Event Square, nudi vam mogućnost da učestvujete na pet vrsta












turnira: knockdown clash, iron fight, survival, wall deathmatch i hyper action battle. Svaka od ovih vrsta turinira u stvari uvodi neku dodatnu začkoljicu u fajt. Ako, recimo, učestvujete u knockdown clashu, svaki put kada padnete na zemlju popićete dodatnu štetu. Većini ljudi je najzabavniji bio hyper action battle (čak mu i sam naziv zvuči zabavno) jer je u njemu sva akcija primetno ubrzana - kao da je neko podigao hercažu igre!

Nagrade za uspeh na ovim lokacijama i turnirima dolaze u vidu keša koji možete potrošiti u "prodavnici" na kupovinu raznih predmeta. Ti predmeti su u stvari zezalice i bonusi, kao što su maske za vaše borce ili modeli likova iz prvog Virtua Fightera... No, toga ima na gomile, tako da ni mi ne znamo šta sve krije prodavnica, taj zanimljivo osmišljeni način za otključavanje tajni i bonusa. Pa, ako uložite dovoljno vremena i umeća, vi ćete saznati.

Od noviteta nismo pomenuli još samo nove likove! Naravno da i njih ima, a Virtua Fighter 4: Evolution nudi dva komada: Goha Hinogamija i Brada Burnsa. Iako na prvi pogled ne deluju kao išta preterano originalno, oba ova lika su veoma drugačija od ostalih koje ste do sada sretali u VF igrama - barem kada se radi o načinu borbe. Goh vam je neka vrsta "čistača", borca čiji napadi udaraju nisko i idu često po samoj zemlji, dok je Brad pravi old school kik-bokser. Potezi ova dva lika se veoma teško savladavaju i teško ulaze u prste, tako da njih preporučujemo samo iskusnim igračima VF igara.

Pomenuli smo da Virtua Fighter 4: Evolution može da se pohvali i pomakom na tehničko-grafičkom polju. To se najviše odnosi na okolinu, to jest na arene u kojima ćete se boriti, a koje su sada malo detaljnije i mnogo čistije te jasnije. I sami modeli likova su umekšani i deluju detaljnije i lepše animirano. Kao što je i očekivano, pojavila se i gomila novih zvučnih efekata i poneka nova muzička tema. Sve u svemu, prava poboljšana verzija ionako sjajne tabačine. Nemojte nikako propustiti da unapredite svoje Virtua Fighter 4 iskustvo uz Evolution.

**bonus IGROMER**

Izdavač: 3DO | Žanr: Bejzbol | Medij: CD 1

- 1-2 igrača
- Memorijska kartica
- Vibracija
- Analogna kontrola

| KONZOLE | |
|---|---|
| PS2 | ✓ |
| GC | ✓ |
| X BOX | ✓ |
| GBA | ☒ |
| PSONE | ☒ |

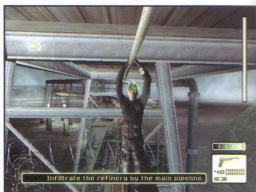
| OCENE | |
|---|---|
| GRAFIKA | 10 |
| ZVUK | 8 |
| IGRIVOST | 10 |
| TRAJNOST | 10 |

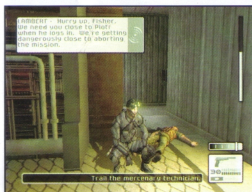
**UKUPNO 92%**

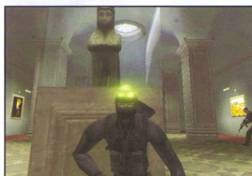
# SPLINTER CELL








Što se mene tiče, a ja sam ipak ljubitelj kvalitetne akcije, igre zasnovane na romanima Toma Klensija SMRDE!!! Ok, neki od vas ih gotive, i ja to SKROZ poštujem. Kakav bih ja to bio čovek kada ne bih poštovao rad drugih ljudi, i ja gotivim kad neko poštuje moj rad, trud i brigu. To mi deluje kao fanatično voljenje igara o Džejmsu Bondu, koje su zasnovane na filmovima o Džemsu Bondu, koji, naravno, vuku korena iz špijunskih romana o, kome drugom do - Džemsu Bondu... Mislim, zaludno li je ili nije? Ne sumnjam ja u kvalitet dotične igre, jer kvalitet stvarno poseduje, već me iritira dizanje takve fame oko nekih operativaca, koji šatro poseduju sposobnosti, a u stvari, da im nije "špijunskih džidžabidža" i haj-tek pomagala, kukali bi ko devojčice od dva malo oštrija šamara ili "roditeljske-vaspiotno-popravne-zaklapače" (iliti narodski rečeno - ZAUŠKE, prim. aut.). To mene nervira više od dlake u bureku, kukca u jogurtu ili piva kome je istekao rok trajanja...

Bilo kako bilo, tu je hiljade i hiljade militarista, koji se lože na priče o špijunima i tihim ubojicama, koji nečujno poput prikrivenog puvanjka (gasa, prim.aut.) prilaze "neprimetno sa leđa i tiho bekstebuju (kokaju nož u leđa)", koriste laserske pucače iz nozdrva i jašu konje koji umeju da zamotaju cigar duvana svojim gospodarima, koristeći svoje velike, žute zube. Mislim, kako dovraga "Q" zna koja će tačno džidžabidža biti korisna Džejmsu na poverenom mu zadatku??? Spava li on, ili danonoćno pravi šklopoćala i akalice, i ako spava - KADA to radi? Dakle, poštujući te ljude, ljubitnike šunjalica, sakrivalica i detekcije, ja na sebe uzimam tešku misiju da dočaram kvalitet jednog porta, jedne igre, koja je jednog praznika inkasirala jedan neverovatan novčani iznos... A ne za džabe.

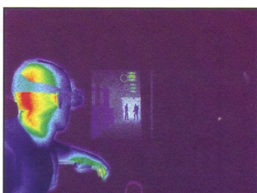
Igra je, pojavivši se u novembru (u inostranstvu) izazvala golemu halabuku, koristeći fenomenalne vizulene i svetlosne efekte. Naravno, prvi Džo je reko drugom Džou da je igra "wau" i tako je nekoliko stotina hiljada Džoa pazarilo "wau" igru i tako je logično pretpostaviti da će "wau" igra koja je inkasirala široko na Iks Boks konzoli, doživeti reinkarnaciju na stariji, a ipak DOSTUPNIJI sistem. To se upravo dogodilo, a ako mislite da je igra samo "transkribovana", grdno se varate... Pored toga što je celokupna struktura igre remodelovana, neki problemi koji potpadaju pod domen težine su ujednačeni, izbalansirani - tako da se izrazim (pa su umobolno teški delovi igre na matičnoj konzoli znatno, ali primetno ublaženi, prim.aut.), a još je istovremeno ubačen segment - ili idva, koji nivo i malo proširena priča, koja je tu da nas malo bolje upozna sa glavnim likom fabule - Semom Fišerom, koga ćete krajem igre zavoleti - hteli vi to ili ne, jer - takvo je to GOVEDO, dopadljivo i krajnje pozitivno (kako da mi nije pozitivan, kada je pobio ljudi koliko i prosečni pijani Kozak).

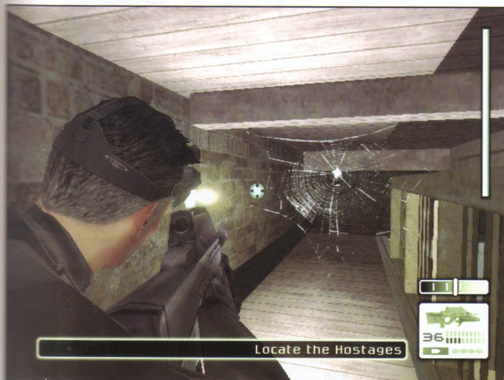
Bilo kako bilo, Sem je poslat na zadatak da spase dvojicu agenata CIA-ee-je, a kako će on to uraditi, zavisi od parametara misije, njegovih sposobnosti i vašeg klikera. Mogućnosti je mnogo, ali ako vam je ograničenje na misiji da ne smete nikoga usmrtiti, to je onda tako i nikako drugačije. Isto tako, na verziji za Iks Boks, ako se dogodi da je (na pojedinim misijama) oglašena uzbuna, vi pucate, misija propada, ništa od uspeha... To sad ne bi bio problem da se ostali čuvari ne šunjaju preterano i da ne primećuju nestanak kolege sa drugog punkta, ali pošto je u datoj verziji ovo bio slučaj, sve zajedno sa činjenicom da na pojedinim particijama nivoa igra izvodi auto-sejv, moguće je da ste na trećem delu nivoa, a u prvom delu je jedan od čuvara našao onesposobljenog ortaka, automatska uzbuna kasnije i vi ste opet na početku misije... E, pa ovoga u verziji za PS2 NEMA, u takvim situacijama, na TREĆOJ uzbuni padate za slobodu.
















Isto tako, ako ste kojim slučajem igrali verziju za Boks, tu je nivo kada se nalazite na minskom polju, koje morate krajnje oprezno da pređete, bez da na vas padne svetlo reflektora koji vas traže ili da vas primete stražari koji se nalaze u neposrednoj blizini minskog polja i traže vas pogledima (još i da su vas naoružali ČAČKALICOM, oslepeli na jedno oko i vezali vam lisicama desnu nogu za levu ruku, baš bi vam pokazali BEZIZLAZNU SITUACIJU, prim.aut.), koji je bio neverovatno težak (što je i logično za pretpostaviti, makar što se mene tiče). Sada je taj segment znatno olakšan, jer u prethodnoj verziji niste mogli da uništite reflektore koji vas traže ili nekog od stražara u neposrednoj blizini.

Sada možete na primer da pobijete sve stražare i tako eliminišete jedan izvor neposredne opasnosti i nestanete u vidu lastinog repa (ne pitajte da li je izvodljivo uništiti reflektore, to mi NIJE palo na pamet sve dok nisam seo da pišem tekst, prim.aut.). Naravno, svetlosni efekti su ovde isto tako bez premca, imajući u vidu koliko je PS2 sistem slabiji od X Box-a, makar u pojedinim aspektima. Sve je osveženo i kvalitetno oslikano, osim možda prikaza termalnih obrisa, koji pomalo deluje low-res, ali ko sam ja da drmam kavez, ne računajući tu minornu zamerku, igra perfektno izgleda. Pojedini efekti presijavanja su dobili na realizmu, a igra svetlosti i senke od koje vam mnogo zavisi je odrađena do u detalj. Ipak ste vi tajni agent/nindža/tihi ubica, koji pomalo liči na Džordža Klunija (ili se to meni samo pričinjava), i koji ima glas MAČO, tolko mačo da bi Solid Snejk "plačo" (plak'o, al' da ne kvarimo rimu, prim.aut.). Keve mi moje, pored Sema, Snejk zvuči ko pubertetlija koji je napola izmutirao (u nindža kornjaču, naravno).



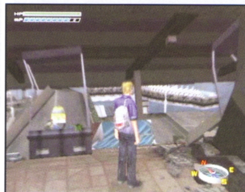


Svi aspekti igre su valjano obrađeni, uravnoteženi i ublaženi, tako da vas neću zamarati daljim nebitnim informacijama, simultano vas uveravajući da - ako ste ljubitelj šunjaža, intrige i igara Toma Klensija, OBAVEZNO pribavite ovo ostvarenje. Ako niste ljubitelj svega navedenog, šta ja da vam radim - vi baš ne znate da se zabavljate...

**bonus IGROMER** — Izdavač: 3DO | Žanr: Akcija/šunjačina | Medij: CD 1

| | KONZOLE | | OCENE | | UKUPNO |
|---|---|---|---|---|---|
| • 1 igrač | • PS2 | ✓ | GRAFIKA | 10 | 92% |
| • Memorijska kartica | • GC | X | ZVUK | 9 | |
| • Vibracija | • X BOX | ✓ | IGRIVOST | 9 | |
| • Analogna kontrola | • GBA | X | TRAJNOST | 9 | |
| | • PSONE | X | | | |

# DISASTER REPORT





Osveûenje u ûanru survival horror akcionih avantura? Ma, pali... äta su sad smislili - da smo ovaj put mi u ulozi zombija okruûenog uûasnim svetom normalnih ljudi koji te jure da te eliminiöu? Hmmm... možda ima tu nečeg?! Ali sad bez zezanja, Disaster Report jeste avanturističko-akciona igra, i to sa veoma originalnom premisom iz koje proizilazi raznovrsna igrivost koja doduše uvek ostaje u okvirima zagonetki i glavolomilica te akcionih sekvenci tipičnih za ovakve igre - ali zato situacija i zaplet igre daju svemu tome neku posebnu draž. Dakle, pred nama je, da ne poverujete, jedan veoma originalan survival horror, u nedostatku boljeg termina.

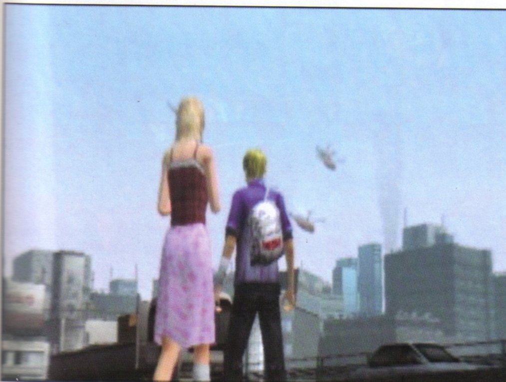
Pa, možda je bolji termin survival triler, jer ovde nema horora u onom smislu na koji smo svi u suštini navikli: nema ničeg natprirodnog niti poremećenog da vam pravi probleme. Originalnost igre Disaster Report se sastoji u tome što će se ispred vašeg lika, jednog običnog novinara po imenu Keith Helm (mada smo sigurni da se u originalnu drugačije zove, jer se iz helikoptera vidi da je ova igra ne samo pravljena u Japanu, već i smeštene u nešto što veoma liči na Japan, ali je za potrebe zapadnog tržišta amerikanizovano u prevodu) isprečiti užasi koji su savim prirodni, realni, mogući - i zbog toga možda baš užasniji! Naime, Keith je, kao što rekosmo, prosečno piskaralo koje je upravo dobilo posao u redakciji jednog lista u gradu po imenu Capital City (da, Capital City - ime kao da je ispalo iz Supermen stripa izdatog tridesetih godina prošlog veka). Capital City je u stvari smešten na remek-delo nauke i pregalaštva, veštačko ostrvo Stiver (još jedna tipično japanska opsesija, to s veštačkim ostrvima i hi-tech gradovima na njima). No, ostrvo je napravljeno u veoma nezgodnoj i trusnoj zoni, što Keith veoma brzo otrkiva - akcija u igri počinje u trenutku kada katastrofalan zemljotres pogađa Capital City, baš u trenutku kada je Keith u vozu koji ga vodi od ostrva na kome je aerodrom do samog Stiver ostrva. Voz se tumba, ljudi vrište, deca plaču, kučici zavijaju - a Keith se se masno zvekne u glavu prilikom potresa i ostatak je crnilo... dok se Keith ne probudi - i to sasvim sam na železničkom mostu koji samo što nije propao. Kao što to već biva, Keith brzo saznaje da nije baš sam - neka "ženska" je zarobljena u dnu vagona, koji, naravno, preti da svaki čas sklizne s mosta! Kako je spasiti, do vraga - jer Keith je fin mladić i ne bi tek tako ostavio nevino žensko čeljade, zar ne? ZAR NE? Ako probate da krenete ka njoj, igra će se brzo završiti, jer ćete biti u prilici da odgledate spektakularnu cut-scenu padanja vagona s mosta usled sindroma poznatog pod imenom: "idiot koji je prebacio teûinu na pogreönu stranu". No, ako malo istraûujete, ubrzo cete videti konopcic... I uz malo hraborsti i arkobatike, djeva je spasena i sada imate kompanjona za izvlačenje iz područja katastrofe!

Da bi stvar bila dodatno zapaprena, celo veštačko ostrvo lagano tone, i veoma je bitno što se pre izvući iz tog giga-đubrišta! Sjajan početak, zar ne? I ostatak igre se odvija u tom fazonu, bar kada se radi o stvarima koje ćete morati da učinite da biste se izvukli iz kake u koju vas je majka priroda ubacila. Pored toga što ćete morati da vodite računa o zalihama pijaće vode, jer usled dehidracije možete početi da rapidno gubite zdravlje (a čak su i fontane, česme i drugi izvori vode u stvari save pointi), najčešće su u pitanju zagonetke koje zahtevaju pravilnu upotrebu predmeta i planiranje, a s vremenom postaju sve kompleksnije i zahtevnije za mozak (kombinovanje pred-



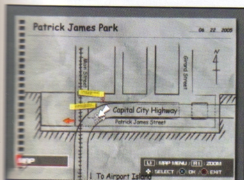


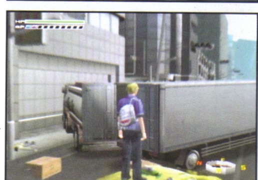








meta, puzzlovi koji se rešavaju iz više faza i slično). Baš kao što treba - a najlepše je što prepreke nikada ne izlaze iz realnih okvira (nema odjednom vrata sa šifrom u vidu zodijačkih simbola ili šarenih ploča po kojima treba skakati, kao što je slučaj u mnogim vrhunskim survival horror igrama), što je i očekivano, mada smatram da tvorcima treba odati počast zbog toga što su se potrudili da im puzzlovi budu sasvim upleteni u zaplet. Što se zapleta tiče, treba napomenuti da ga ima, i to dosta finog zapleta! Zar ste mislili da će se sve završiti na tome što je roknuo zemljotres i vi sada treba da se izvučete?

Pored čisto fizičkih opasnosti, kao što su zgrade koje se ruše od post-šokova, ima tu još nekih mračnijih sila na delu (iako verujemo da je zemljotres koji je glavni pokretač radnje ipak sasvim prirodna pojava) - ulični tipovi koji pokušavaju da iskorsite nesreću za zločin, kao i zlokobni helikopter koji vas nadleće i kao da vas prati... Paranoja raste proporcionalno s adrenalinom. Zaista sjajno urađeno!

Nažalost, sve ovo će veoma brzo biti gotovo - prosečan igrač može da završi Disaster Report za nekih sedam-osam sati bez problema, a ono malo grananja što u igri postoji (bar ih ima, i to je nešto) baš i ne čini toliku razliku da svakog natera da odigra ovu igru ponovo. Pored toga, Disaster Report podbacuje kada su u pitanju tehnikalije. Sama grafika i zvuk nisu loši - grafički engine igre koristi već viđeni fazon "zamućivanja" onoga što je u daljini, ali zbog često povelikih površina lokacija očigledna su iscrtavanja, a bogami ponekad i sočna kočenja, kada se sve drastično uspori na nekoliko bolnih sekundi. Zvuk je veoma ambijentalan: muzika se uključuje samo kada bi trebalo da se dogodi nešto bitno, kao u pravom filmu, a efekti sasvim dobro naglašavaju atmosferu srušene civilizacije u kojoj ste vi gotvo jedina osoba - zvuk Keithovih koraka će vam biti jedino društvo tokom dobrog dela igre. No, glasovna gluma je u stvari glasovno glumatanje, što meni prilično ubija inače sjajan doživljaj interaktvinog filma-avanture koji Disaster Report pruža. Bolje bi bilo da uopšte nema glasova i da su tvorci prepustili igračima da ih zamišljaju, nego što su našli neke likove s ulice koji su za par dolara bili spremni da pročitaju nešto malo teksta...

Ipak, i pored ovih zamerki, ne bi trebalo da propustite Disaster Report kao nešto najsvežije što se dogodilo na polju akcionih avantura u poslednjih par godina. Ako zanemarite te tehnikalije, čeka vas popodne puno uzbuđenja i akcije. Ali ipak, samo jedno popodne...

**bonus IGROMER** — Izdavač: Agetec | Žanr: Horor | Medij: CD 1

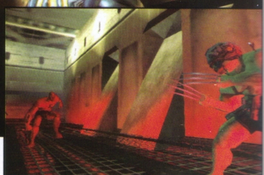
| | KONZOLE | | OCENE | | UKUPNO |
|---|---|---|---|---|---|
| • 1 igrač | • PS2 | ✓ | GRAFIKA | 7 | 78% |
| • Memorijska kartica | • GC | ✓ | ZVUK | 7 | |
| • Vibracija | • X BOX | ✓ | IGRIVOST | 7 | |
| • Analogna kontrola | • GBA | ✗ | TRAJNOST | 5 | |
| | • PSONE | ✗ | | | |

# X-MEN 2: WOLVERINE REVENGE















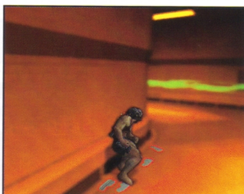
Nedugo posle premijere drugog nastavka filmske verzije popularnog američkog stripa X-Man, do nas je stigla igra koja svojom pričom prati avanture sigurno najpoznatijeg X-Man lika, Wolverina. Svima kojima stripovi i filmovi nisu jača strana pojasniću da se radi o mutantu, upadljivo plave boje i izuzetno opasnih kandži koje su mu zakačene na ruke.

Svetlost dana, ovaj lik, prvi put je ugledao kroz epizodnu ulogu u poznatom takođe američkom stripu The Hulk, posle koga je postao miljenik najšire publike. Posle ubrizgavanja smrtonosnog programiranog virusa kome je zadatak bio da eliminiše Wolverina po završetku eksperimenata i otkloni njega kao pretnju njegovim tvorcima, on se otrgao kontroli i sada je u očajničkom pokušaju da dopre nazad do laboratorije i nađe protivotrov, jer mu vreme ističe i pitanje je sata kada će njegovo telo prestati da funkcioniše. Ova neprestana tenzija i trka sa vremenom koja prati celu igru daje joj u isto vreme neverovatnu napetost i odličnu atmosferu koja je svakako odlična podloga i obavezan preduslov za uživanje u nekoj igri. U zadnje vreme iz Activisiona stižu samo super-herojske igre iliti prerade starih strip i crtanih junaka za koje su kupljene licence.

Posle uspeha Spider-Man-a i manje više uspešnog Blade -a 2 dolazi Wolverine a da li će on ispuniti očekivanja ostaje da se vidi. Poznajući glavog aktera igre kroz mnoge epizode stripa i oba pogledana filma stekao sam snažan utisak da se radi o potpuno pobesnelom liku koji je većini poznat po svom nekontrolisanom besu koji zna da ispolji tako što celu bandu bikera isecka na froncle. Zato mi je zaista čudno to što je kroz ovu igru akcenat stavljen na stealth način borbe, tj. šunjanje i tiha ubistva iz potaje, što nimalo ne priliči Wolverinu kakvog mi poznajemo i verujem da je ogromna većina startujući ovu igru očekivala instant kill 'em all zabavu jer to je skroz u duhu X-man-a ali šta da se radi, ostaćemo donekle razočarani. Moram da napomenem da igra u ovom obliku u kom je takođe zaslužuje pažnju i daleko je od loše ali ipak ostaje žal za onim neiskorišćenim potencijalom koji zasigurno poseduje glavni junak naše priče. Kroz nivoe će se akcenat stavljati na šunjanje i tiho prikradanje i bićete većinu vremena primorani da koristite ninja taktike umesto prsa u prsa borbe. Naravno vi možete na svoju ruku trčati bezobzirno glavom kroz zid ali to, verujte mi, nije baš pametno. Na početku igre imate samo nekoliko osnovnih poteza: nekoliko ručnih, par nožnih i mogućnost izbacivanja i skupljanja kandži korišćenjem desnog bočnog dugmeta. Zaista dobra stvar koje me je oduševila je takozvani ''Strike'', koji se najčešće izvodi iz zasede ili potaje ali se ne mora uvek tako koristiti, predstavlja posebnu vrstu poteza (nešto slično Fatality u Mortal Kombat serijalu).

Tokom izvođenja Strikova kamera prelazu u filmski (Cinematic) mod i zumira vaš trijumf. Potezi koje izvodite su razni i zaista odlični od probadanja kanadžama do lomljenja vrata... zaista impresivno. Važno je još da napomenem da se napredovanjem



















kroz igru otključavaju novi i sve bolji i bolji Strike-ovi koji igri daju posebnu čar. Vaši protivnici u igri i nisu baš bog zna šta. A.I. je krajnje loš što se najbolje vidi iz ponašanja neprijatelja u borbi, njihovih glupih napada i čekanja da vi stanete da bi vas udarili. Malo drugačija situacija je kod kraljica kod kojih će vam za pobedu trebati malo više umešnosti i koncentracije. U igru je implementirano i korišćenje posebnih mutantskih osobina glavnog junaka kao što su osećaj protivnika u okolini, detektor toplote i mnogi drugi. Što se nivoa tiče oni su prostrani i moja pohvala definitvno za nelinearnost koja krasi ovu igru. Naime moći ćete na svoju ruku da istražujete velike prostore, tajne odaje, bonus lokacije, tj. imaćete ogroman prostor za istraživanje. Ovo je zaista veliki plus jer mene lično mnogo nerviraju igre koje vas doslovce guraju na pravi put, linearno od početka do kraja, sa X2 Wolverinom to na svu sreću nije slučaj. BOX GRAFIKA Vizuelno igra je jako dobra i sam stil u kome su rađeni likovi i okruženje je nekako drugačiji, i to skroz pozitivno.

Načinjeno je odstupanje od standardnog vizuelnog utiska prosečnih igara i dat je utisak "strip" dešavanja što je svakako za pohvalu. Likovi su dobro modelirani sa zaista kvalitetnim teksturama. Nivoi su takođe dobri i prostrani mada ponegde sa osetnim manjkom objekata na sceni ostavljaju utisak velike praznine. Moram posebno da pohvalim vizuelne, svetlosne efekte koji su odlični. Kada budete videli Wolv-a kako koristi svoje mutant sposobnosti znaćete o čemu pričam. Kao manu moram da navedem neposlušnu kameru koja zna da zaluta i zauzme nepovoljan položaj što dosta šteti preglednosti ekrana ali ovaj problem nije konstantan već se samo povremeno javlja pa se može prebroditi. ZVUK Pre svega odlikuje ga, velikim slovima, FENOMENALNA naracija za koju su glasove pozajmili pravi glumci koji u filmu glume pomenute likove, tu su Patrick Stewart u ulozi profesora Xavier-a i odlični Mark Hamill u ulozi našeg ljubimca Logana a.k.a. Wolverina. Oni imaju ogroman učinak u pravljenju odlične atmosfere koja prati igru i koja poboljšava ugođaj igranja ovog ostvarenja. Muzički i nije tako blistavo ali odlikuju ga teme u Military stilu koje svojim jakim ritmom prate napetu akciju i sasvim ispunjavaju ulogu podgrevanja ionako usijalih glava igrača.

Iako sa nekoliko vidljivih mana koje sam u tekstu napomenuo ova igra je svakako prijatno osveženje za ovu letnju žegu. Ako ste pritom i ljubitelj X-man serijala eto vama višednevnog uživanja. Zato nabavite ovu igru, upalite klimu ili bar sipajte sebi hladan sok i prepustite se uživanju. X2: Wolverine je tu!

**bonus IGROMER** | Izdavač: Activision | Žanr: Akcija | Medij: CD 1



| | KONZOLE | | OCENE | | UKUPNO |
|---|---|---|---|---|---|
| • 1 igrač | • PS2 | ✓ | GRAFIKA | 10 | 92% |
| • Memorijska kartica | • GC | ✓ | ZVUK | 8 | |
| • Vibracija | • X BOX | ✓ | IGRIVOST | 10 | |
| • Analogna kontrola | • GBA | ✗ | TRAJNOST | 10 | |
| | • PSONE | ✗ | | | |

# EVIL DEAD
## A FISTFULL OF BROOMSTICK



Samo da unapred upozorim, ko što sam imao prilike još par puta u prošlosti, da je ova igra samo i isključivo za uzak krug ljudi, a koji obuhvata ljubitelje trilogije Evil Dead (kojoj i sam pripadam) i akcionih igara, sa mnogo akcije i bez neke mnogo jake priče. Znači, u samom startu vam je jasno da nije u pitanju neka epohalna igra, već jedna od onih što će vam poslužiti da se lišite prekomerenog stresa. Šta se tu dešava?

Pa, mislim, zar nije logično... Tu je Brus, tu je gomila, ma šta gomila, LEGIJA (al ne taj Legija, prim. aut.) neumrlih, koji su tu da, hm... pa - UMRU, jakako. Naravno, da tu nije Brus sa svojim prepoznatljivim glasom, komentarima i morbidnim smislom za humor, igra ne bi bila ni upola kvalitetna. Tu je još pristuna činjenica da se dešavanje u igri ne nadovezuje ni na jedan od filmova, već više predstavlja priču za sebe, a koja se dešava u Evil Dead univerzumu. Što se mene tiče, to je veoma pozitivna stvar, pošto su u poslednje vreme počeli da preteruju sa igrama previše vezanim za filmsku tematiku. Ma da se bacim na konkretno, pošto mi je prostor ograničen...

Igra je zasnovana na istom endžinu kao i State of Emergency, samo što SOE nije uspeo da nam ispriča priču, dok je ovde pomenuta igra u tome uspela, što čini još jednu pozitivnu stavku igre. Igra je puna CG animacija, što je sa jedne strane dobro, ali sa druge loše, jer neke animacije ne možete preskočiti, pa ako se desi da se na jednog bosa vraćate nekoliko puta, to ume i te kako da umori. Što se grafike tiče, iako sve deluje ok u startu, sivilo, istovetnost tekstura i pomanjkanje živih boja može negativno da utiče na motivaciju.

Motivaciju predstavlja prisustvo arsenala klasičnog oružja koji vam je na raspolaganju, dodatak nekonvecnionalnijeg (kao što je na primer LOPATA), a bogami i pojedinih magija. Super snaga, munjeviti napad ili zaposedanje tela neke nakaze (odrađeno sve sekvencom manijačnog kadriranja, kao i u filmovima) doprinose igrivosti igre. Odaziv komandi je takođe veliki plus igrovosti, ali ovo nije za čuđenje, posebno kada se setimo na kome je endžinu igra zasnovana. Kamera je korektno rešena, samo što se tu i tamo desi da se malo zaglupi, ali tu je desna analogna palica, koja služi za njenu korekciju, tako da ovo ne predstavlja veći problem.

Što se tiče zvuka, sve je korektno odšljakano. Ne računajući Brusa koji je neponovljiv, tu su i efekti pucnjave koji sasvim dobro zvuče, dok su ostali efekti prosečni. Muzika je "sasma" ok, jer doprinosi atmosferi, prateći odvijanja na ekranu, menjajući intenzitet u odnosu na kritičnost situacije.

Da sumiram, ako niste ljubitelj serijala, ova igra će vam delovati ispod proseka. Ako vam se ne dopadaju akcione pucačine, sa mnogo krljanja i malo laprdanja - ova igra će vam biti neponovljivi smor. Ipak, neke njene osobine je čine neodoljivom za probati i izguštati. Ako ste u fazonu da umlatite neumrle pre odlaska na more, a vi je dobavite, ako ne - ok, mnogo ne gubite. Pa vi sad vidite šta ćete i kako ćete...

**bonus IGROMER** | Izdavač: 3DO | Žanr: Horrrror | Medij: CD 1



| | KONZOLE | | OCENE | | UKUPNO |
|---|---|---|---|---|---|
| • 1 igrač | • PS2 | ☑ | GRAFIKA | 6 | 69% |
| • Memorijska kartica | • GC | ☑ | ZVUK | 8 | |
| • Vibracija | • X BOX | ☑ | IGRIVOST | 7 | |
| • Analogna kontrola | • GBA | ☒ | TRAJNOST | 7 | |
| | • PSONE | ☒ | | | |

# KING OF ROUTE 66


















Bert Rejnolds u filmu "Smoki i bandit" je dobro osetio šta znači voziti kamione. SUV (sport utility vehicle) vozači su daleko od toga, a vi?!

Ukoliko ne vozite 18-točkaša, ili niste igrali Seginu igru 18-Wheeler, ne možete da zamislite kakvo blaženstvo daje Amerikancima vožnja ovih grdosija, jer upravo su takav osećaj pokušali dizajneri ove igre (iz Acclaim-a) da prenesu u igri Kraljevi Autoputa 66.

Ali šta kamiondžije vole više nego pivo? Šta vole više nego masni pomfrit i burger? Šta im zvuči bolje od Džonija Keša na kaseti? Ove bezobzirne kamiondžije vole šta svi muškarci vole. Kantri devojke. I to je ono što mi imamo za vas u ovoj igri, kraljice iz Kraljeva Autoputa 66. Dobijate fin izbor devojaka (naravno, tek kad ih otključate) sa farme negde u Arizoni, kelnerice iz bara...

I sve što znam jeste da nećete nigde drugde naći lepši izbor za vožnju.

Za razliku od prethodne igre, u ovoj ćete naći i više mini igara, više modova i karikature od američkih kamiondžija.

Uprkos lošijem prvom delu, Kraljevi Autoputa 66 je sačinjen samo od zabave, jer se vožnja zasniva, pa, na kamionima. Spori su i teško je manevrisati njima, što bi rekli, limitirani ste pokretima, i zato je sve tako zabavno. Treba vam posebna dozvola. Potrebno je da anticipirate skretanja; naučite iz ko zna kog pokušaja da skrećete pravilno i, naravno, da pobedite protivničko AI udruženje kamiondžija, koji u kasnijim, težim nivoima imaju tendenciju da vas žive oderu ako napravite više od jedne greške.

Sega tvrdi da u igri postoji više od 40 likova, a ja kao igrač sam startovao sa početnih 5. Texas Hawk (kauboj), Highway Cat (neizbežna plavušica), Iron Bull (indijanac), Soul Man (Afro-Amerikanac sa stilom iz 70-ih), Ichiban (Japanac!? za volanom američkih kamiona), pa dobro kad je tako. Lično sam bio za T-Bone koji malo govori osim: "ŠNICLA!!!" I Noisy Duck nije loš jer konstantno dobija batine pa se žali ko neka seka persa.

Što se tiče modova, ima ih 5 i u ovoj igri uključuju: King of route 66 (jednostavna arkadna trka sa prečicama, pričom itd.), Queen of route 66 (sa mogućnošcu podešavanja kamiona), Route 66 Challenge (puna kapa mini igara kao uhvati amblem, uništi automobile, itd), mod za dva igrača, Rival Chase (trka za trkom kroz 7 država sa check pointovima).

Boljitak u ovoj igri je sigurno nadogradnja vašeg kamiona (naravno, nije kao u GT 3:A-spec.). Možete da zamenite vaš kamion, da promenite motor, dodate ambleme, ogledala, unutrašnju dekoraciju. Možete i da kupite Nitro, super nitro, vremenski dodatak, hiper nitro pa čak i bombe! Nikad se ne zna kad vam mogu zatrebati.

Ukoliko niste živeli u špajzu poslednjih nekoliko godina, grafika i nije primarna ovakvoj igri. Jednostavno je za zabavu.

Grafički, ova igra nije da vas obori s nogu, ali se umnogome razlikuje od prethodnika 18-wheeler. Ima više dima (a gde ima dima ima i vatre) i letećih delova. Pejzaž kroz koji vozite je lepši, efekti su bolji, jer se čak vidi i kiša, lažni odsaji. Postoji i veliki broj objekata za rušenje, kola, motela (iza kojih se obično kriju dodaci). A jeste li se ikada zaleteli kamionom i preleteli preko prepreke!? Niste? Tako sam i mislio. Masivni nitro skok koji ćete videti iz tri različita ugla pre nego sletite.

I nije sve samo u čistoj pravolinijskoj vožnji. Ključ igre je igrati prljavo, baš kao i protivnički kamioni, naći prečice, rasturiti zgrade, preseći protivnika i alternativnim putevima doći do pobede, jer niko nije ni rekao da je ovo lepa igra. Prelazeći igru primetićete, bolje reći čućete, glupi crni humor, koji će vas ipak nasmejati jer je detinjast. Na primer likovi poput: T-Bone, Cactus Joe, Lizard Tail, Big Foot prikazuju nesinhronizovanu govornu manu. Njihova usta se pomeraju dok zvuk koji izlazi se ne podudara sa animacijom. To je možda i namerno urađeno. Tako da tehnički govoreći, zvuk je bez veze dok je muzika takva da vas tera da đuskate.

Nije ostalo puno toga da se kaže. Kraljevi Autoputa 66 je mnogo bolji od 18-Wheeler-a, i to zahvaljujući mnogobrojnim dodatim modovima i slatkim kantri devojkama. I to je sve.

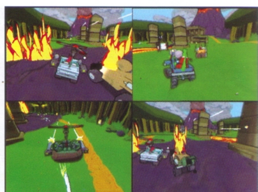
**bonus IGROMER** — Izdavač: 3DO | Žanr: Vožnja | Medij: CD 1

| | KONZOLE | | OCENE | | UKUPNO |
|---|---|---|---|---|---|
| • 1-2 igrača | • PS2 | ✓ | GRAFIKA | 3 | 30% |
| • Memorijska kartica | • GC | ✓ | ZVUK | 2 | |
| • Vibracija | • X BOX | ✓ | IGRIVOST | 3 | |
| • Analogna kontrola | • GBA | ✗ | TRAJNOST | 3 | |
| | • PSONE | ✗ | | | |

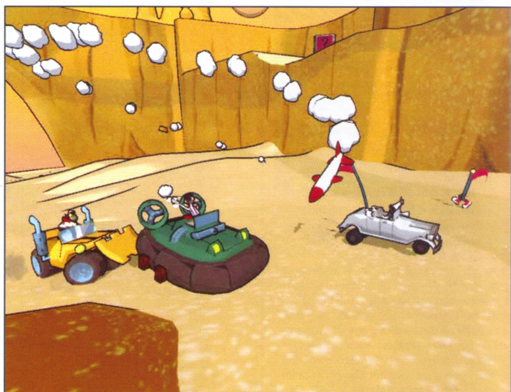
# CEL DAMAGE







To je jedno ludilo sastavljeno od bezbroj ludila na jednom mestu, reče jednom jedan naš poznati mislilac. Ta rečenica bi mogla jako lepo da se primeni na ovo ostvarenje. Cel Damage - prvi deo ovog naziva vas sigurno podseća na Cel Shaded (prostim jezikom rečeno - cartoon like grafika). O, da, u pravu ste, ova igra koristi cel shaded grafiku. I to kako?! Tek ćete da vidite.



## Cartoon like

Vizuelno, ova igra predstavlja fenomenalan projekat. Svi likovi, oružje, vozila, eksplozije, sve prosto zrači koliko je dobro odrađeno i animirano. Već posle 15 minuta igranja ćete biti ubeđeni da se nalazite u sred crtanog filma. Iako su filmići na početku i u toku igre veoma jednostavni, veoma su pristojno odrađeni i predstavljaju melem za oči. Počinjete sa 6 likova i svaki će vam biti detaljno predstavljen. Od zanimljivijih tu je neka vrsta patke zarobljene u Tommy Gunu (ma kako ovo zvučalo), neki jadni radnik koji imitira Elvisa, i neki štreber (ne, to nije štreber, to je pametni dečak sa naočalama - prim. mozga). Tu za likove i nemamo nekih zamerki. Ali staze! JAOOOOOOOJ! Poludim kada vidim manje od 10 staza na izboru. A vi? E, pa ovde imate čak 4 (!!!!!!!!) staze na kojima možete tamaniti protivnike i zabavljati/ne zabavljati se. Transilvanija staza izgleda OK, kao i svemir, dok su ove dve preostale (džungla i pustinja) krdža. Zvukove su radili polugluvi ljudi. Drugog objašnjenja za ovakav očaj nema. Lepo vam kažem, posle bukvalno 15 minuta igre ćete reći - ah, lepo ovo izgleda, joj kako su slatki ovi automobilčići, jaoj vidi ov...vidi ono... i onda trash!

Cel damage nudi Quakeoliku zabavu, ali modofikovanu zbog automobilski orijentisane igre. Ciljanje nije nikakav problem, već je akcenat bačen na samu vožnju. Zaista, treba vrlo malo znoja da bi se ostali retardirani protivnici eliminisali iz trke. Uglavnom, malo ćete strafeovati malo pucati, ali isključivo iz jednog oružja, jer vozilo ne nosi više od tog jednog. To je veliki misnu na inovatinvost jer se samim tim igra pretvara u onu klasičnu aparat igru u kojoj samo treba da drndate fire dugme. Oružja ima poprilično i dobordošlo je kao i mnogobrojni power upovi koje je jednostavno nemoguće promašiti (osim ako ste retard kao urednik jednog domaćeg časopisa o igrama za konzole :)). Al me boli, ali me zaista boli. Mislim da kada bih pročitao knjigu "Kako napraviti AI za 10 dana" da bih bolje uradio. Razumem da je igra za decu, ali ljudi, nisu deca retardirana... Protivnici jednostavno NEĆE da vas pogode ničim. Oružje je solidno ali morate da priđete na 32cm od idiota da biste ga pogdili. Jedino valja pomenuti Chainsaw koji odlično reže i neku vrstu raila. Dalje trtošenje mog Notepada na ovaj text bi zaista bilo suvišno tako da prelazim na zaključak: ovu igru bi trebalo nabaviti (ne pitajte me kako, teška su antipiratska vremena) čisto da biste videli šta se sa veoma malim budžetom - koji su momoci iz Pseudo Entertainmenta imali - može napraviti, naravno, ako ste extra talentovani i ako imate živaca da sedite u bunkeru 22 sata dnevno i radite za kompjutorom i još plus da se šlihtate bajama iz EA da vam produciraju igru. U svakom drugom slučaju, batalite. Zbog truda i snalazljivosti malo smo povećali ocenu sa nadom da će sledeći projekat ove grupe biti daleko bolji.

## WHAT THA F* * * IS THIS?

Ovo je jako interesantan hibrid Destruction Derby-a i neke vrste tabačine (samo baš ne znam koje). Uglavnom, ono što treba da znate jeste da ste ubačeni u opasnu miziju gde morate da prođete kroz 4 paklena izazvova i pobedite zlog Bal...Bla... zaboravio sam kako se zove. Uglavnom, zao je i vi morate da ga pobedite tako öto cete se trkati protiv njegovih zlih pomagaca i usput ih ometate u trci uz pomoc mnogobrojnog oruûja koje igra poseduje. Sve u svemu... začin C. Ako imate preko 8 godina ili IQ preko 100 ni ne pomišljajte da na ovu igru potrošite skupocenih 30-40 primeraka evropske valute.

**bonus IGROMER** — Izdavač: Pseudo | Žanr: Arkada | Medij: CD 1

- 1-2 igrača
- Memorijska kartica
- Vibracija
- Analogna kontrola

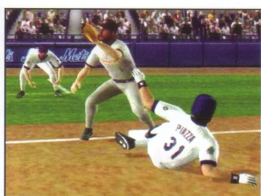
| KONZOLE | |
|---|---|
| PS2 | ☑ |
| GC | ☑ |
| X BOX | ☑ |
| GBA | ☒ |
| PSONE | ☒ |

| OCENE | |
|---|---|
| GRAFIKA | 4 |
| ZVUK | 8 |
| IGRIVOST | 5 |
| TRAJNOST | 4 |
| UKUPNO | 70% |

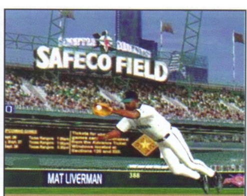
# WORLD SERIES BASEBALL











Ove godine najezda "bejzbol" igara jača je nego ikada - tu su svi oni koji su godinama svoj imidž gradili sve boljim simulacijama ( High heat, MLB ...), ali i čitava plejada novih igara sa istom tematikom, od kojih je veoma teško odlučiti se za pravi. Opšte prisutni i verovatno i najkvalitetniji High heat je ostao bez svog opisa u ovom broju Bonusa ( moož-da sa desi da ga opišem u nekom od sledećih), ali akcenat je ovoga puta bio na najboljoj sim-ulaciji baseball-a iz plejade novih i tako - Predstavljamo vam World Series Baseball 2K3. Prvo što "upada u oči" jeste činjenica da je WSB promenio platformu, jer se prošle godine nalazio na top 10 igara u Americi, ali za X-Box! Pa šta se to dogodilo Blue byte-u i Segi??? Zašto su promenili tim koji dobija ? Odgovor na ovo pitanje ostaće delimična misterija, ali ono što je očigledno jeste da je WSB prešavši sa X-Boxa na PS dobio ogromnu armiju obožavalaca ( ipak je PS2 daleeeeko proda-vaniji od X-boxa) što će sledeće godine, verovatno!

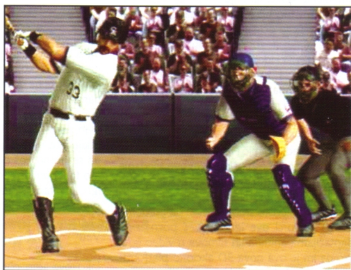
.. iskoristiti i prebogatom Gejtsu oduzeti deo kolača jer će licenca ovoga puta biti 2-3 puta skuplja !

Pa kakav je taj WSB ? Pitate se ... Zasad vam samo mogu reći da je toliko dobar da ga je u svim aspektima igre moguće uporediti sa neprikosnovenim High heat-om, i to da je u nekim aspektima ( gameplay, publika, komen-tator ...) dosta bolji ! Znači - vrhunska igra, koju morate imati, i koja svojom jednos-tavnošću i lepotom "tera" na još jednu parti-ju, i još jednu, i još ... Odlična grafika, i neverovatan motion engine će vam pomoći da se na igru adaptirate u maksimalno kratkom vremenskom periodu, i posle samo par sati provedenih uz WSB 2K3 shvatićete da ste na ovu igru " navučeni" do kraja sezone. Najvažniji deo igre je više nego dobar Franchise mod koji je težak, naporan, izuzetno zahtevan, ali toliko interesantan, da ga se jed-nostavno NE MOŽETE rešiti. Pred vama je izbor trenera ( batting coach, pitching coach, fielding coach), Skauta ( važni ljudi prilikom ocenjivanja igračkih sposobnosti) i ostatka osoblja ... Izbor igrača, mladih talenata koji će kroz sito i rešeto kampov!

a i pred-sezone svoje ocene popraviti (pok-variti) i ustaliti se u vašem timu, ili otići u Javor iz Ivanjice he, he, he ... Stvoriti tim nije nimalo lako, a još teže je voditi ga kroz okršaje cele sezone i kroz neverovatnih 162 utakmice reg-ularnog dela !!! Plus Plej - of !!! Igrači će se zamarati, povređivati ... Pičeri će imati dobre i loše momente u formi, i retko koji će doživeti da počne 15 utakmica zare-dom ... Udarači će psovati, lomiti palice, svadjati se sa sudijama, protivničkim trenerima !!! imati dobre i loše periode tokom sezone ... Igrači u polju su ocenjeni sa 10 statističkih kategorija, što je u odnosu na standardno ocenjivanje igrača iz polja ( ocena iz Fieldinga između 60 i 95) potpuno otkrovenje. Igrači će hvatati lopte u skoku, sudarati se sa pro-tivnicima, klizati, skakati, mašiti dodavanje ka igraču na bazi ... Ma prava, pravcata bejzbol utakmica.

Nikako ne zaboravite na komentatora koji zna da digne tenziju toliko da vam je ponekad "frka" pre nego što udarite lopticu. Jedan od najbiljih njegovih komentara bio je u finalu nacionalne lige - Uzmite vazduh, trebaće vam ... I poželite da ova lopta odleti daleko, jer cele sezone čekate ovaj momenat. Kažem vam komentator je luuud k`o puška !

Sve u svemu WSB 2K3 je nešto što bi valjalo imati i igrati, a ako vam smeta to što je u pitanju baseball ... Pa ne znam. Toliko se trudim od prvog opisa da vam ovu igru prib-ližim, i ako u tome nisam uspeo bar malo - Nastavite sa igranjem fudbala, boksa, basketa ... Zapamtite World Series Baseball 2K3.



**bonus IGROMER** — Izdavač: SEGA | Žanr: Bejzbol | Medij: CD 1

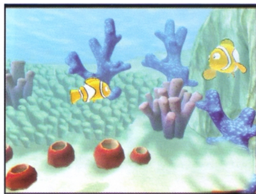
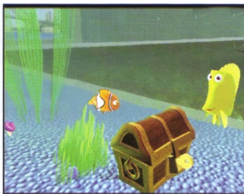
- 1-2 igrača
- Memorijska kartica
- Vibracija
- Analogna kontrola

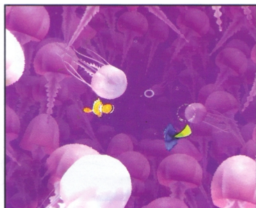
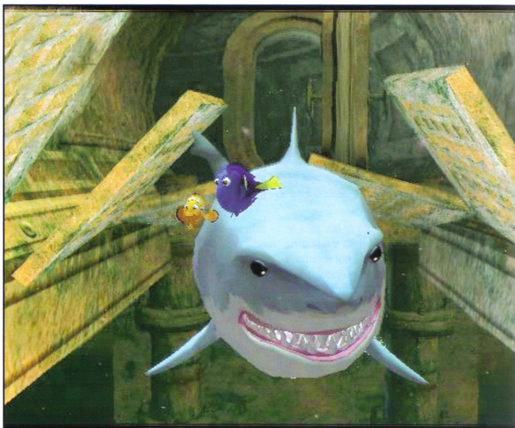
| KONZOLE | |
|---|---|
| PS2 | ✓ |
| GC | ✓ |
| X BOX | ✓ |
| GBA | ✗ |
| PSONE | ✗ |

| OCENE | |
|---|---|
| GRAFIKA | 10 |
| ZVUK | 9 |
| IGRIVOST | 9 |
| TRAJNOST | 10 |

**UKUPNO 88%**

# FINDING NEMO

Uh, još jedan dan, još jedan tekst, još jedna igra zasnovana na popularnom filmu - ovog puta animiranom filmu - i još jedan očajnička nada da ćemo ovaj put videti nešto drugačije...

Ali, avaj, ničega što nismo očekivali ne videsmo kada je igra Finding Nemo u pitanju. S obzirom na to da se radi o filmu namenjenom mlađoj publici, očekivali smo da će igra inspirisana njime biti platforma, kao što je to uvek do sada bio slučaj - i to smo i dobili. Očekivali smo da ne bude tu ničeg novog ni revolucionarnog u žanru platformskih igara - i tako je i bilo. Očekivali smo da igra bude namenjena klincima i ljudima koji nisu baš redovni uživaoci blagodeti digitalne zabave - i tako i bi, što je očigledno, kako zbog prostih kontrola, tako i zbog već pomenutih, već viđenih rešenja i ideja. Očekivali smo sveopštu prosečnost - i to smo i dobili, s blagim izuzetkom simpatične grafike i cut-scena kojima su se tvorci maksimalno potrudili da evociraju atmosferu crtaća.

Ako niste gledali filmić Finding Nemo onda ne želimo da vam upropastimo njegovo gledanje tako što ćemo otkriti priču, a ako ste ga gledali - šta ima mi da vas smaramo nečim što već znate. Dakle, pošto smo to rešili, da pređemo na stvar. Tvorci ove igre su već poznati po adaptacijama animiranih filmova u video igre, tako da im je ova nova 3D akciono-platformska igra bila čisto rutinski posao, i to se vidi. Iako ćete verovatno uživati uz Finding Nemo ako vam se svideo istoimeni film - pošto ona na fin način ponavlja radnju filma, što pomoću animacija, što preko samih nivoa kroz koje ćete prolaziti - nema tu ničega što niste već sto puta videli u akciono-platformskim igrama. Finding Nemo je smešten u podvodni svet, te će nivoi uglavnom biti u tom fazonu ("under the sea..."). Poenta svakog nivoa jeste da ispunite određeni broj ciljeva, od kojih je najvažniji ujedno i najklasičniji i najjednostvniji: stigni do kraja nivoa. Ako ste baš primlejni, možete svaki nivo odigrati ponovo i ponovo ne biste li tako završili sve sporedne zadatke, koji nikada ne odstupaju od platformskih standarda: sakupi sve prstenčiće, pobij sve protivnike i slično. Lepo je što vam završavanje ovih sporednih ciljeva omogućava da otključate mini-igru, ali moramo vam priznati da se nismo baš dovoljno potrudili da ispunimo taj kriterijum i da otkrijemo kakva je mini-igra u pitanju. Znamo samo da ako ispuinte sve ciljeve na jednom nivou dobijate kao nagradu nekoliko sličica s crtežima iz filma. Vau!

Iako ova igra nije teška (od kontrola imate samo kretanje, skok i akciju), često ponavljanje, tj. ponovno pojavljivanje određenih tipova zadataka ume da smori i da vam se tako stvar učini težom. Raznovrsnost igrivosti je zaista mala. Nivoi se svode na tri tipa: na tipične side-scrolling platformske nivoe, plivačke nivoe u kojima plivate od kamere ili ka kameri; i nivoe u kojima skakućete po blokovima. Zar nije sve to već provaljeno pre jedno 10 godina?

Bar grafiku možemo pohvaliti, jer deluje fino, a da ponovimo, atmosfera filma je čak dobro prenesena u igri. Ipak, ovo je samo još jedna platforma koja je napravljena samo s ciljem da uzme pare od dece (tačnije, do roditelja dece) kojoj se svideo animirani film Finding Nemo. Ne bismo rekli da je to dobra prepruka za ozbiljne ljubitelja platformskih igara - kao ni ove ocene.

**bonus IGROMER** — Izdavač: Disney | Žanr: Platforma | Medij: CD 1

- 1-2 igrača
- Memorijska kartica
- Vibracija
- Analogna kontrola

| KONZOLE | |
|---|---|
| PS2 | ☑ |
| GC | ☑ |
| X BOX | ☑ |
| GBA | ☒ |
| PSONE | ☒ |

| OCENE | |
|---|---|
| GRAFIKA | 7 |
| ZVUK | 5 |
| IGRIVOST | 5 |
| TRAJNOST | 7 |
| UKUPNO | 56% |









THe GaMe® PLUS
broj
8



# DEF JAM VENDETTA





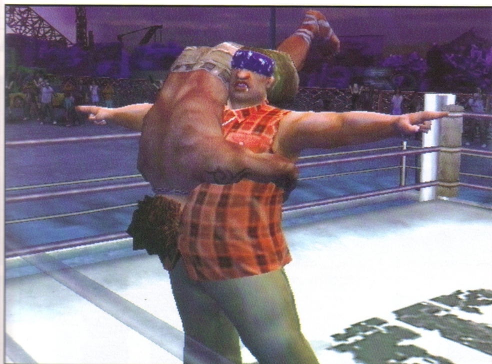


Posle svih mogućih varijanti kečera, street fighter-a i raznih drugih manje više igrivih tabačina, do nas je stigla jedna ništa manje nego odlična igra ove tematike. Za sve ljubitelje Hip Hop-a ovo će sigurno biti pravo otkrovenje. Nemojte se dvaput pitati zasto je moje ime potpisalo ovaj tekst, hehe. Konacno sam dočekao i taj čas kada ću moći sa ortacima da raspravim ko je na kraju jači dmx ili redmen, i da li je Big Pun jaci od Scarface-a. Vec ste sigurno skapirali da su glavni akteri igre poznate zvezde američkog hip hop-a. E sad kako je ovo sve počelo, Electronic Art's je posle nekoliko kečerskih izdanja poput WCW vs. NWO Revange i WWF No Mercy odlučio da napravi nešto isto tako dobro ali mnogo svežije i zanimljivije, jer mislim da nepostoji niko koga Hulk Hogan i ekipa nisu smorili. Verovatno su se svi već zasitili jednih istih likova po milioniti put. Zbog toga su ljudi iz EA odlučili da iskoriste sve veću popularnost New York repera i da ih ubace u igricu nebi li pridobili sve njihove obožavaoce. Ja moga da potvrdim njihov potpunu uspeh ličnim primerom. Pravi potez je povučen i skopljen je ugovor sa jednom od najmoćnijih Hip Hop izdavačkih kuća u Americi, Def Jam-om. Otkupljene su licence na sve poznate repere i oni su sada akteri ovog novog hit ostvarenja, a što je najbolje od svega oni su učestvovali i u pravljenju sound track-a za igru. Finalni proizvod ove saradnje je neverovatno dobra igra, Def Jam Vendeta (for all the niggaz in the house, word UP Yo!). Radnja Vendete se između ostalog odvija i u podzemnom borilištu, koje je vlasnistvo misterioznog zlog lika poznatog samo pod nadimkom D-Mobb (p.s. Sve koji znaju nešto o hip hop-u ovo verovatno asocira na Mobb Deep-a ali da li je reč o njemu nije razjašnjeno). U igru je uključeno ni manje ni više nego 40 boraca, uklјucujuci sve poznate i nepoznate Def Jam repere kao i gomila izmišljenih generičkih likova koji su ti samo da upotpune igru, o svima njima detaljnije cu pričati kasnije za sada razmislite o ovim imenima: Dmx, Scarface, Method Man, Redman, WC, Ghostface Killah, Funkmaster Flex, Big Pun i mnogi mnogi drugi. Borbe se odvijaju na mnogim mestima u i oko New York-a (NYC), mračnim ulicama, podzemnim klubovima,crnim blokovima i narko ćoškovima... Ako ste igrali bilo koju kečersku igru znaćete tačno šta možete očekivati od Vendete. Moram da napomenem samo da je ovo ostvarenje neuporedivo bolje od bilo koje predhodne kečerske igre, a da nepričam o fenomenalnim likovima, muzici, prozivkama, sve je to Hip Hop.

Vendeta sadrži manje više standardne modove koji se pojavljuju u ovakvim igrama.

## MUZIKA & ZVUK

Šta reći, zahvaljujući Def Jam licenci igru prati fenomenalna muzika koju izvode najpoznatije zvezde americkog Hip Hop-a. Većina likova, čija se muzika čuje kroz igru, su ujedno i borci koje kontrolišete. Glavni među njima su Dj Funkmaster Flex, Meth, Red, Pun, Dmx, Scar, G Killah, WC i mnogi drugi. Pored ovih miziku su radile i neke starije zvezde Def Jam-a poput Public Enemy-a (ko je bio pametan iskoristio je priliku da ih slusa live u Beogradu, ko nije nek zauvek zali, hehe) i Onix-a. Tokom borbi u exibition modovima čućete samo loopovane matrice poznatih pesama, dok ćete u story modu imati priliku da uživate u punim vokalnim verzijama, doduše radio verzija očišćenih od psovki i eksplicitnog govora, ali daj šta daš. Glasovi igrača su urađeni fenomenalno i neverovatno su kvalitetni. Tu su gomile prozivki i dobacivanja. Svaki od likova ima semplovani originalni glas lika koga predstavlja. Čak i generički likovi (imaginarni) imaju odličnu glasovnu podlogu. Mečeve u igri komentariše ni manje ni više nego Funkmaster Flex lično (njega takođe možete otključati kao borca). Komentara ima mnogo i dobra je stvar to što nećete imati utisak da se ponavljaju jedne iste rečenice, već je tu stalno nešto nove. Peace out Mighty Flex!



Battle mod vrši funkciju exhibition borbe, neobavezan pojedinačni meč. U okviru Battle meča možete birati između nekoliko različitih tipova koji uključuku single, tag-team, hendicap, i battle royal. Drugi mod je Survival (Opstanak) u kome birate jednog i borite se redom proti 40 ostalih redom. Najzanimljiviji je definitivno Story mod, u kome počinjete birajući jednog od četiri originalna lika, od kojih svaki posebno ima svoje karakteristike koje variraju kod svakog pojedinačno. Svaki ima svoje sla-



## GAMEPLAY

Način borbe je ostao manje više isti kao i u prethodnim Aki-jevim ostvarenjima. Engine je ostao skoro nepromenjem, ja ću samo prokomentarisati da ono što je dobro netreba menjati, pa ovo nikako nije zamerka, jer činjenica je da je engine odličan, pa ga treba iskoristiti.

Standardni potezi i manevri se izvode pritiskanjem Srike dugmeta, ili Grapple-a (Hvatanje) sa smerom na analognoj kontroli.

Brzo pritiskanje dugmica imace za rezultat slabije poteze, dok ce duze drzanje davati za rezultat mnogo snaznije i razornije zahvate i udarce.

Takođe tu su i dalje potezi koji ukljucuju skakanje sa stuba u ćošku ringa kao i odbacivanje o konopac ili guranje protivnika i bacanje na isti.

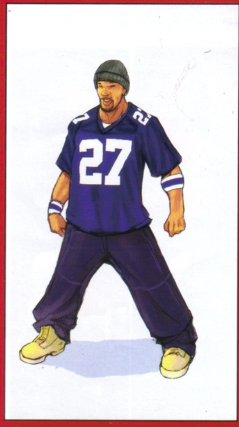
Svaki igrac ima skalu pod nazivom Momentum koja pretstavlja energiju za specijalan potez koji je razlicit kod svakog borca.

Kada se momentum napuni uhvatite protivnika i uživajte u pucanju tuđih kostiju. Energija je podeljena za svaki deo tela, postoji i opšta energija koje se vremenom lagano puni.

U zavisnosti od toga kako stoji sa energijom, je i vaša šansa da protivnika nokautirate i *PIN*-ujete.*PIN - predstavlja završnicu kečerskog meča kada igrač da bi pobedio mora da zadrži protivnika prikovanog za pod 5 sekundi.

## LIKOVI

Evo i dela u kome ću se detaljnije pozabaviti likovima koji se pojavljuju u Vendeti. Veliki deo liste čine izmišljeni likovi koji upotpunjuju prostor i prave veći izbor, samim tim igru čine zanimljivijom. Ovi borci su takođe dobri i neprimećuje se nikakva razlika između njih, generičkih, i pravih stvarnih likova. Tu su i pet ženskih boraca koje takođe vredi probati. Ja moram da kažem da mi je žao što se među njima nepojavljuje Eve iz Ruff Riders-a, jer da je ona tu siguran sam da ne bi bila lak protivnik (i bila bi definitivno moj izbor). Sto se pravih ljudi tiče njih nemožete upoznati ako ne čujete njihovu muziku, zato ću vam dati mala upputsta za slušanje. Od stvarnih ljudi tu su poznati članovi Wu Tang klana, Method Man i Red man, koji inače van klana rade i solo i zajedno i iza sebe imaju nekoliko zajedničkih albuma, među kojima je definitivno najbolji Blackout koji obavezno treba čuti. Od njihovih solo ostvarenja tu su Meth-ov album Judgment Day i Red-ov Mal Pactise. Pored njih tu je najveća zvezda Texsas-a Scarface koji je poznat po svojim saradnjama sa njujorškim likovima poput Dmx-a i Ruff Riders-s. Verujte mi na reč njegovu muziku je zaista tešto nabaviti i nisam siguran da li u Beogradu i vredi pokušavati. Što se DMX-a tiče on je vođa Ruff R. ekipe i poznati solo izvođač koji iza sebe ima 4 albuma i to su: "And there was X", "It's dark and hell is hot", "Flash of my Flash and Blood of my Blood" kao i najnoviji "Great Depression". Sledeći FM Flex je postao poznat domaćoj publici po hitu koji je napravio sa NY grupom M.O.P., stvar se ove Ante Up. Eto to vam je otprilike osnovno štivo za ulazak u suštinu globalne pojave koju nazivaju Hip Hop. Na kraju treba sabrati utiske. Šta je ustvari Vendeta? Pa ovako, to je spoj odlične tabačine, fenomenalne muzike, još bolje atmosvere, i još zanimljije izvedbe. Zato nemojte se dvoumiti ni sekundu više, pogledajte svoju konzolu, siguran sam da već uveliko plače za D.J. Vendetom!Peace Out!







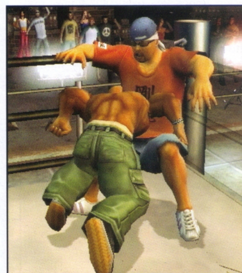

bosti i prednosti, takođe tu su i snaga, hvatanje, brzina, odbrana, izdržljivos i harizma. Borite se po nivoima protiv gomile nasumično odabranih protivnika i na kraju svakog nivoa čeka vas originalni Def Jam reper koga ako pobedite, možete kasnije birati u drugima modovima. Pobedama stičete i gomilu para koje možete trošiti na kpovinu raznih dodatnih stvarčica i za popravljanje performansi svog borca.
Takođe kroz story mod moći ćete da otključavate i slike iz života glavnih aktera kao i mnogo drugih zanimljivih stvari koje će vas zasigurno naterati da ostanete u društvu konzole sve do samog kraja. To je sjajna inovacija koja je umnogome doprinela da se igra proširi i da odskoči od šablona po kom se prave ovakve igre. Kroz ceo mod ide priča, video sekvence, sjajna muzika, i fenomenalna atmosfera koju nizašta na svetu nesmete propustiti. Za story mod sve pohvale jer je definitivno najzanimljivi deo ove sjajne igre.

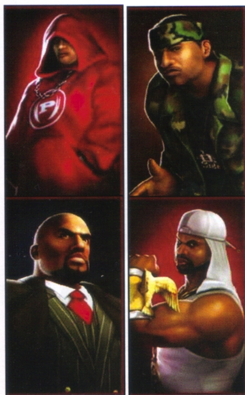
## GRAFIKA

Igra je vizuelno sasvim dobra i malo ko će imati šta da prigovori. Modeli boraca su dobri, odrađeni sa mnogo poligona i dosta dobrim teksturama. Izgledaju odlično. Nivoi su takođe dobri i ima ih dosta.

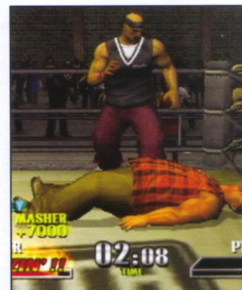
Svi u pozadini imaju neka dešavanja koja prave atmosferu tokom borbe. Prilično su detaljni svi delovi borilišta, na sceni je uvek mnogo likova koji prave buku i navijaju i zaista daju sjajnu podlogu borbama. Takođe tu su i odlične renderovane video sekvence u story modu koje izgledaju odlično. Takođe moram da naglasim da su pokreti odlično urađeni i da izgledaju zadivljujuće prirodno, ništa drugo do Aki svaka čast.

Moram da pohvalim i specialne poteze koji kada se iskoriste u toku meča nivo adrenalina podignu duplo, a postoji i nešto slično fatality-ju koji je proslavio mortal kombat i o kome netreba trošiti reči treba ga doživeti..










bonus IGROMER



Izdavač: 3DO | Žanr: Bejzbol | Medij: CD 1

- 1-2 igrača
- Memorijska kartica
- Vibracija
- Analogna kontrola

| KONZOLE | |
|---|---|
| PS2 | ☑ |
| GC | ☑ |
| X BOX | ☑ |
| GBA | ☒ |
| PSONE | ☒ |

| OCENE | |
|---|---|
| GRAFIKA | 10 |
| ZVUK | 8 |
| IGRIVOST | 10 |
| TRAJNOST | 10 |
| UKUPNO | 92% |

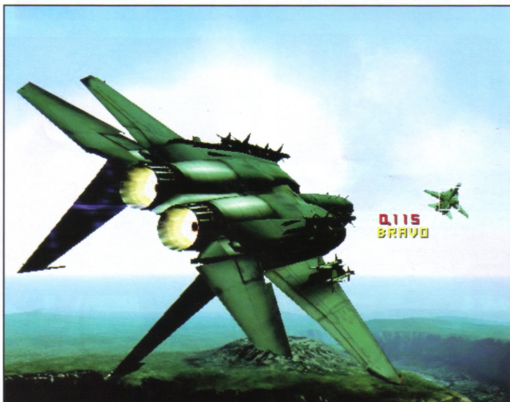
# AERO ELITE COMBAT ACADEMY












Postoje proizvođači koji prosto ne mogu a da ne zavire u baš svaki ûanr koji u svetu video igara postoji. Jedna od ovakvih kompanija je Sega koja pored arkadnih i trkačkih igara (definitivno najkarakterističnije obeleûje ove kuće), nije na miru mogla da ostavi ni simulacije letenja. Posle G-Lock-a, After Burner-a i Aero serijala, dolazi nam poslednji produkt napora ove kuće da svoje ime ugura i međ najbolje simulacije letenja. Reč je o Aero Elite Combat Academy-ju, veoma neobičnom ostvarenju koje je prilično odlutalo od osnovnog smisla video igara - zabave. Nasuprot tome, mi smo ovde dobili nešto što bi se pre moglo nazvati "ubi boûe dosadan kvazisimulator letenja".

Kao što se iz naslova moûe zaključiti, centralnu stvar u igri čine trening misije. U suštini, sve se odigrava po principu: beskrajno veûbate, zatim maturirate i onda prelazite na pravu akciju, koja, naûalost, nije mnogo uzbudljivija od treninga. Čak ni arkadni mod, kao ni mod za dva igraca, ne donose preteranu dozu zabave... Ono od čega izgleda da Aero Elite Combat Academy pati jeste nedostatk inspiracije, bilo da je u pitanju dizajn ili gameplay. To se svodi na sledeće - ako ûelite simulaciju letenja kako biste povremeno ubili vreme (1% igračke populacije), ova igra će vam super posluûiti, ali u slučaju da ûelite igru koja će vas prilepiti za TV, pravu adrenalinsku pupmu koja vas tera da igrate čak i kada vam oči ispadaju od umora (da, ovo otprilike ûeli 99% nas!!!), onda bolje igrajte Chessmaster (pruûa više uzbuđenja).

Kada bi se igre ovog ûanra delile striktno na arkadne i simulacije, Aero Elite Combat Academy bi svakako upao u ovu drugu. Detaljna, veoma precizna kontrola šezdesetak autentičnih letelica, koliko ih u igri ima, predstavljaće pravo zadovoljstvo za profi avijatičare - i to isključivo samo za njih. Molim vas, ko još ima nerava da se satima maltretira oko tačnog podešavanja nagiba aviona prilikom ovog ili onog manevra. Iako vam sada to moûda i zvuči primamljivo, verujte mi, jezivo frustrira kada se konstantno skucavate u zemlju ili ne dobijate prolaz na nekom testu. Od letelica na raspolaganju imate, pored školskih, i nekoliko sjajnih (Nato agresorskih... prim.aut.) borbenih aviona: F-14, F-15, F-16, F/A-18... Jedno im je svima zajedničko - sjajno su dizajnirani i nesnosno teški za kontrolisanje. Kada jednom koliko-toliko savladate upravljanje i poloûite testove, moûete se oprobati i u otvorenoj borbi. Čak je i ovde situacija prilično loša. Jedna tipična misija izgleda ovako: potrebno je da pronađete, stignete i uništite neprijateljski bombarder. Super, tačnije, bilo bi super kada se taj bombarder ne bi konstantno kretao u pravcu ka Suncu, usled čega će vam na ekranu sve vreme biti sunčev odbljesak. Ovo je moûda realno, ali verujte bolesno iritira biti zaslepljen tri četvrtine misije i navoditi se isključivo po koordinatama. Vizuelno, igra nije bog zna šta. Nasuprot sjajno modeliranim, veoma detaljnim modelima aviona nalaze se monotone pastelne pozadine. Čak i ako su se tu i tamo programeri potrudili da naprave poneki interesantan objekat na zemlji, velika je šansa da će vam promaći, jer 90% vremena na ekranu imate samo par oblačića i neizostavan Sunčev odbljesak.

Aero Elite Combat Academy me je zaista razočarao. Moûda je to dokaz da sve kompanije treba da se specijalizuju za pojedine ûanrove kako bi ih što više produbili (Squere je odličan primer)? Jedno je sigurno, ako imate ûelju da odigrate dobru simulaciju letenja nabavite neku od igara iz Ace Combat serijala. Aero Elite Combat Academy slobodno preskočite.

**bonus IGROMER** | Izdavač: 3DO | Žanr: Bejzbol | Medij: CD 1



| | | | | |
|---|---|---|---|---|
| • 1-2 igrača | KONZOLE: • PS2 | ✓ | OCENE: GRAFIKA | 7 |
| • Memorijska kartica | • GC | ✓ | ZVUK | 7 |
| • Vibracija | • X BOX | ✓ | IGRIVOST | 6 |
| • Analogna kontrola | • GBA | X | TRAJNOST | 4 |
| | • PSONE | X | UKUPNO | 69% |

# TAO FENG















Jednom davno, na našoj dragoj, maloj, sivoj konzolici (PlayStation od milja...) pojavila se jedna nova igra pod imenom Tekken. Od tada su borilačke igre dobile potpuno novu dimenziju - po prvi put je znanje u borbi imalo veću ulogu od sreće i nasumičnog stiskanja dugmića kakvo smo imali u Street Fighteru 2 ili Mortal Combat-u 3 (koji je tada još bio aktuelan). Više nije bilo dovoljno znati ono "ukoso-gore-ruka" pa da sa Sub Zero-om bacite magiju (od koje je gotovo nemoguće uteći), posle čega vam preostaje samo da slatko išamarate zaleđenog protivnika. Zatim rokate još jednom istu magiju i tako sve dok isfrustriranom protivniku ne ponestane energije, usled čega on, normalno, gubi partiju, vadi iz ranca dedin bajonet iz Drugog svetskog rata i na vama živim vrši autopsiju.

Ne, Tekken je bio nešto sasvim drugo. On je pored revolucionarne grafike donosio i nešto daleko bitnije - savršen sistem kontrole lika koji vam dozvoljava da kombinujete poteze, elegantno ih povezujete, otkrijete mnoštvo skrivenih načina za što lakše umorstvo vašeg suparnika - ukratko, više nije bilo dovoljno da drndate dugmiće ili dve magije, pa da tako pobedite nekog ko zna da igra. Usledio je Tekken 2, zatim 3, Tag, 4... Svaka igra je bila bolja od prethodne i Tekken serijal je suvereno vladao vrhom ovog žanra. E, pa dosta je bilo! Draga moja gospodo, predstavljam vam ostvarenje koje je po mom mišljenju daleko bolje čak i od Tekkena, ostvarenje koje će postaviti nove standarde kada su borilačke igre u pitanju. Upoznajte Tao Feng Fist of the Lotus.

Šta da vam kažem? Moje oduševljenje eto danima već nikako da splasne i ja prosto ne znam odakle da počnem... Najslikovitije objašnjenje bi izgledalo ovako - sve ono što je Tekken drastično poboljšao u odnosu na, na primer, Mortal Combat, Tao Feng je isto tako drastistično poboljšao u odnosu na Tekken. Tu se, pre svega, podrazumeva fenomenalna, bajna, fascinantna - **SAVRŠENA** grafika, kakvu samo ovaj monstrum od konzole dozvoljava. Prva reakcija pri testiranju ove igre mi je bila: "Aha, lepa animacija... (zatim sledi kliktaj na new game) Da, još jedna lepa animacija... Vidi sada na ekranu velikim crvenim slovima piše fight... He, he ... čudo sada animacija stoji... Da se nije zaglavila??? Ma jok, vidiš da likovi dišu..." Tada sam slučajno pomerio palicu na džojstiku i shvatio da je to igra, ne animacija... Zatim su tu kontrole, tako savršeno precizne, detaljne, moguće je izvesti nenormalno mnogo poteza, a tu su i razna vezivanja, magije... protivnici se mogu čak i verbalno prozivati... Ma, LUDILO!!! Ali hajde da počnemo od početka.



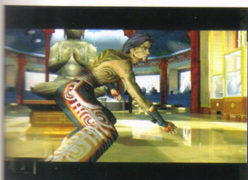

Dakle, neposredno po startovanju igre pojaviće vam se intro koji će vam predstaviti sve osnovne likove u igri i odmah vas ubaciti u glavni meni. Mnoštvo preglednih opcija, lep dizajn menija i sjajna prateća, orijentalna muzikica već nagoveštavaju kvalitet, ali polako, idemo redom.

Od modova vam je ponuđen: Versus, Quest, Survival, Team Battle, Tournament, Training,

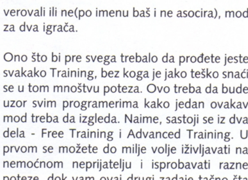












kao i Game Options u kome možete konfigurisati svaku sitnu pojedinost vezanu za samu borbu.

Versus je, kao što ste već verovatno pretpostavili, pojedinačna borba jedan na jedan. Ovde je na vama da odaberete nekog od ponuđenih likova, arenu i, normalno, svog protivnika. Survival je identičan onome iz Tekkena - znači, peglate se sa što više protivnika dok ne izdahnete, ko više izdrži - taj pobeđuje. Quest je već nešto posebno - on mu dođe nalik single player-u. U njemu pored klasičnog šibanja postoji i prateća priča koja će se razvijati kako u igri napredujete. U suštini se ona svodi na sukob između dva klana (Black Mantis i Pale Lotus) koji međusobno žele da se izbore za prevlast. U zavisnosti od toga kome klanu pripadate priča će se razlikovati. Team Battle je takođe nalik svom imenjaku iz Tekkena (znači, borite se sa svim borcima iz svog klana protiv svih boraca iz protivničkog), dok je Tournament, verovali ili ne(po imenu baš i ne asocira), mod za dva igrača.

Ono što bi pre svega trebalo da prođete jeste svakako Training, bez koga je jako teško snaći se u tom mnoštvu poteza. Ovo treba da bude uzor svim programerima kako jedan ovakav mod treba da izgleda. Naime, sastoji se iz dva dela - Free Training i Advanced Training. U prvom se možete do milje volje iživljavati na nemoćnom neprijatelju i isprobavati razne poteze, dok vam ovaj drugi zadaje tačno šta treba da uradite i ne dozvoljava vam da napredujete dalje dok prvo ne odradite ono što se od vas trenutno traži.

Kako bi vam celu stvar malo olakšali, programeri su vam nadohvat ruke stavili i spisak svih važnijih poteza, ali ćete one najsloženije magije ipak morati sami da "provaljujete". Kada mislite da ste se dobro uvežbali, izađite iz treninga i ne, nemojte odmah pokrenuti Versus, već prvo u opcijama smanjite nivo težine na easy.

Ovo je potpuno neophodno jer je Tao Feng veooooma teška igra - da biste lako na kraj izlazili sa protivnicima na normal nivou težine potrebni su vam dani i dani igranja. Za Brutal (najteži nivo) nisam siguran da su ni sami autori igre sposobni... E, sada ste spremni za pravu borbu. Prvo vam sledi odabir lika. U Tao Fengu vam je na početku dostupno dvanaest likova (šest Black Mantis i šest Pale Lotus), a postoje i tri skrivena. Pripadnici Pale Lotus klana su svi pozitivci (mada poneki



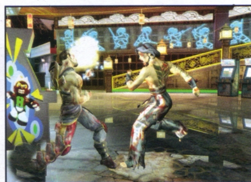

tako baš i ne izgledaju - prim. Aut.), dok su Black Mantis "zloće". Svaki od likova ima dva izgleda, svoju prateću priču, karakterističan stil borbe i poteze. Još samo preostaje da podesite nivo energije za sebe i svog protivnika i pred vama je onda odabir arene. One se tematski veoma razlikuju i variraju od: muzeja, preko uličnih borilišta do high-tech zgrada. Što se dizajna tiče, sve su odrađene sjajno, ali Museum of Natural History ipak moram izd-
















vojiti kao najdetaljniju i definitivno najlepšu arenu.

Borba počinje, likovi se predstavljaju (svaki ima sebi svojstven pozdrav i rečenicu koju izgovara pre i posle borbe) i odjednom je kontrola u vašim rukama. Grafika u igri je apsolutno zadivljujuća, nešto najlepše što sam do sada video u nekoj video igri (računajući Halo i Spliter Cell - takođe u verzijama za X Box). Likovi su tako obli, mekani i realni da je uživanje samo ih posmatrati.

Ako se sećate kvaliteta prerenderovanih animacija u Resident Evilu 2, mogu vam reći da ovome nisu dorasle. Pokreti su priča za sebe - prosto neverovatno! Dizajn pozadina ništa ne zaostaje za dizajnom likova. Mnoštvo uništivih objekata, ptice i ljudi koji prolaze u pozadini su neizbežni detalji koji zapanjuju svojim izgledom. Samo igranje pričinjava teško opisiv užitak, to se jednostavno mora osetiti. Protivnika je moguće baciti u obližnju vitrinu koja će se pod njim slomiti i naneti mu još dodatno štete, tragovi krvi i borbe su uočljivi i na podu, a likovi srazmerno sa gubitkom života dobijaju modrice i ogrebotine po telu. Jednostavno rečeno, ova igra takođe stvara onaj "... joj, samo još jednu..." efekat, što samo za sebe dovoljno govori o njenom kvalitetu. Što se grafickih tehnikalija tiče, reč je o pravim malom remek-delu.

Zvuk je sasvim zadovoljavajući (mada je spram ostalih komponenata igre jedna od njenih slabijih strana). Pozadinska muzika je prilično diskretna i zapostavljena zarad uzvika boraca, što ne smeta jer su i oni odrađeni sasvim korektno. O igrivosti je već dovoljno bilo rečeno na početku teksta - ukratko, ona predstavlja značajan kvalitativan pomak u žanru i pokazuje kako definitivno nije tačna ona tvrdnja da se "o pitanju zvuka i igrivsti više ništa ne može učiniti".

Sveukupno gledano, lično bih maltene samo zbog Tao Fenga pazario X Box (kada bi mi to platežne mogućnosti dozvoljavale... šmrc... prim. aut.).

Ovo je igra koja do sada najbolje pokazuje šta je sve u stanju da odradi velika, zla, crna kutija sa velikim X. Iako sam u duelu Microsoft - Sony uvek iz sentimentalnih razloga prema PlayStationu 1 navijao za Sony, nisam siguran da će i dalje to biti tako. Tao Feng je sjajna igra. Tao Feng morate imati. Tao Feng je legenda!

**bonus IGROMER** | Izdavač: Zli Microsoft | Žanr: Tuča (paklena) | Medij: 2 DVD

- 1-4 igrača
- Memorijska kartica
- Vibracija
- Analogna kontrola

| KONZOLE | |
|---|---|
| PS2 | X |
| GC | X |
| X BOX | ✓ |
| GBA | X |
| PSONE | X |

| OCENE | |
|---|---|
| GRAFIKA | 8 |
| ZVUK | 10 |
| IGRIVOST | 10 |
| TRAJNOST | 10 |
| UKUPNO | 95% |

# The Legend of Zelda: The Wind Walker

S vremena na vreme zapadam u pravu depresiju zbog gubitka vere u sposobnost video igara (tačnije industrije koja ih pravi), da nas prosto naprosto rečeno, zabavi. Nije to ništa novo - gotovo svakodnevno se pojavljuju igre u čijoj osnovi su prežvakane, reciklirane i već viđene ideje, koje računaju na to da kupci žele "oprobane koncepte" i "definisane žanrove". Ali čak i ako zanemarimo nedostatak originalnosti (i igre kojima originalnost nije baš najjača tačka mogu biti odlične, ali bar neku dozu noviteta moraju imati da bi bile odlične) sve više me zabrinjava to što se tvorci ne trude da osmisle i ostvare nešto što će samo po sebi biti zabavna igra, već se najpre trude da naprave igru koja će se već zbog nečega dobro prodati. Istina je da bi igru trebalo da prodaje činjenica da je ona zabavna, ali zašto onda i dalje svakodnevno izlazi toliko igara koje to nisu?

Oprostićete mi što se ovako gubim u uvodu, ali da vam odmah objasnim da je to samo zbog toga što sam trenutno u delirijumu. Da, u pravom sam stanju pomućene svesti, izazvanom jednom divnom stvari: najzad je i meni pružena prilika da se uključim u jedan serijal igara koji poseduje sve kvalitete na čiji sam se nedostatak žalio u uvodu! Jer, narode, predamnom je bio ljubičasti Nintedno Gamecube, a u njega je, s dužnim poštovanjem, stavljen disk na kome je bilo NAJNOVIJE OSTVARNJE SHIGERUA MIJAMOTOA, LEGENDARNOG TVORCA JOŠ LEGENDARNIJE ZELDE! Da, delirijum je počeo kada sam shvatio da ću konačno imati priliku da igram Zeldu, i što je još bitnije, da to moje divno iskustvo prenesem hiljadama ljudi opisujući najnoviju igru iz Zelda serijala, igru The Legend



















of Zelda: The Wind Walker.

Zašto sam tužan, kada bi trebalo da budem srećan i zabezeknut od strahopoštovanja? The Legend of Zelda: The Wind Walker je prosto naprosto jedna od najboljih igara koje sam ikada imao čast da igram! (Nemojte misliti da ove hvalospeve pišem zato što sam RPG zaluđenik. Ovo je jednostavno igra koja je dobra u svim aspektima, i to toliko da će gotovo svakog držati prilepljenog za TV dok se boje ne rastope.) Pa, tužan sam jer crnilo postaje još crnje kada se stavi pored sjajnog blistavog svetla - a nova Zelda je (kao i gotovo svaka igra iz tog serijala) blistavo svetlo koje pokazuje put ostalim tvorcima igara, put kojim bi trebalo da idu ako žele da i u budućnosti ta vrsta zabave bude najkreativnija i najzabavnija. Tužan sam zato što znam da ljudi i dalje neće imati sluha. Tužan sam zbog svih vas koji ćete propustiti da budete deo divote koja se zove Zelda. Ali srećan sam jer vam pružam priliku da makar delić te krasote osetite kroz ovaj opis.

Ali, dosta o meni... Jer, Zelda je na sceni!

Fanovi Zelde su dugo imali problem s igrom The Legend of Zelda: The Wind Walker, jer je Shugeru Miyamoto najavio veliku promenu i korak napred u vizuelnoj prezentaciji serijala s ovom igrom: prelazak na grafiku nalik crtaću, inače poznatu pod nazivom cel-shading. Da budemo precizni, Nintedno je za ovu igru osmislio skroz novi način cel-shadinga, koji je nazvan toon-shading, a koji je kao rezultat dao grafiku toliko sličnu visokobudžetnom crtaću, da je iskustvo prosto neponovljivo i teško rečima opisivo (pa čak ni slike iz igre ne pokazuju koliko sve to jarko i životno izgleda). Istina je da nema tu mnogo "realnosti" niti detalja na teksturama, ali baš zbog toga je zauzvrat dobijena sloboda (memorije) da se tvorci razmašu animacijom likova, izrazima lica koji prikazuju najrazličitije emocije, gomilom sitnica koje su žive i pokretne - i prostorima koji su ponekad veći od bilo čega što ćete videti u nekoj igri, a ne zahtevaju učitavanje niti se može primetiti kako ih grafički engine iscrtava u daljini.




The Legend of Zelda: The Wind Walker je zaista kao da ste usred bajke, pa još bajke vizuelizovane na jedini pravi način za svako dete (ili za svakoga ko je u duši dete, a to smo mi koji igramo igrice, zar ne?) - kao prekrasan crtani film. Zamislite da igrate Princezu Mononoke... e, ovo je je još bolje! Svaka čast, Nintendo, i najveći
























## TINGLE I GBA

Moramo da vam ispričamo nešto i o vili Tingle, Linkovoj Zvončici, koja će mu kada pronađe predemt kojim je poziva po imenu Tingle Tuner postati nedvojiv prijatelj i vredan pomagač. Tingle će vam ne samo deliti savete, on će vam pomagati prilikom rešavanja puzzleova, moći ćete da ga pošaljete na mesta do kojih ne možete da dođete, on će moći da primeti kovčege sakrivene pod morskom površinom i lečiće vas i obnavljati vam magijsku energiju u frci! Najdivnije od svega je što je preko link kabla moguće iskoristiti Game Boy Advance za kontrolu vile Tingle, tako da će neki drugar moći da preuzme Tingle i da vam tako pomaže u avanturama!

skeptici ne mogu da kažu da ste pogrešili kada ste odabrali ovakav pristup grafici! Čarolija fantazijskog sveta u kojem će se odigravati avanture mladog Linka, glavnog junaka igre, gotovo je opipljiva.

Dakle, glavni junak je dečko po imenu Link, koji je glavni junak u svakoj Zelda igri, i koji kao i



uvek do sada, ima u sebi pomalo od Legolasa - vilenjaka (a to je imao mnogo pre pojavljivanja filma "Gospodar prstenova") i pomalo od standardnog mladog manga - junaka. Zaplet igre The Legend of Zelda: The Wind Walker počinje stotinu godina po završetku prethodne najbolje Nintendove igre svih vremena (sada već mogu reći da je najbolja Nintendova igra ikada baš ova koju sada opisujem) - prethodne Zelda igre, po imenu Ocarina of Time, koja je izašla za Nintendo 64 konzolu. Igra počinje tako što novi Link sluša priču o podvizima heroja obučenog u zelenu tuniku koji je spasao svet od zla, starog Linka (onog iz igre Ocarina of Time), koju mu baka priča na veče njegovog rođendana. Naravno, veza našeg novog (a tako dobro nam poznatog) junaka sa tim događajima je očigledna, i mladi Link će se ubrzo uplesti u mrežu koja se tka oko te prastare zle sile. Prava akcija počinje kada monstruozna ptičurina pokupi Linkovu sestricu i odnese je u nepoznatom pravcu. Link reaguje tako da bi mu pozavideo i Fox Mulder i odmah kreće u potragu koja će ga odvesti preko celog sveta po imenu Great Sea. Ovo ime otkriva mnogo o samom svetu, jer je on uglavnom prekriven vodom i razbacanim ostrvima... Linkovo rodno ostrvo, Outset Island je, kao što i dolikuje mladom heroju kome je predodređena velika sudbina, prćija u samom ćošku mape sveta. Tu mapu ćete relativno brzo videti, jer Link će se združiti s grupom veselih pirata, a nedugo potom će se sprijateljiti s čamcem koji govori (i misli i ima ličnost itd.) po imenu King of the Red Lions. Od legendarnog Wind Walkera, Hodača po vetrovima, Linke će dobiti magičnu štapinu koja će mu dati moć da kontroliše vetrove - što ipak nije tako lako, već je neka vrsta mini-igre koja zahteva umeće: moraćete da naučite da ritmično lupate dugmiće uz pravu melodiju da biste prizvali određeni vetar. No, i to ćete savladati, te će vam ceo svet biti otvoren za istraživanje!

The Legend of Zelda: The Wind Walker je gotovo potpuno nelinearna igra - iako možete veoma lako "pratiti priču" koja je puna epskih događaja i spektakularnih preokreta. Možda vam se svet Great Sea na prvi pogled učini malim u odnosu na neke druge RPG-ove, ali znajte da je on toliko

## BONUS DISK

Nintendu očigledno nije bilo dovoljno što je napravio još jedan pravi klasik od igre, i želeo je da osigura da će se The Legend of Zelda: The Wind Walker prodati u zavidnom broju primeraka. To su uspeli da izvedu na sjajan i kvaran način. Prva isporuka igre je bila posebna: uz nju se dobijao i disk na kome je bila prethodna Zelda, Ocarina of Time, igra koja je značila jednoj generaciji igrača isto onoliko koliko će The Wind Walker značiti ovoj. Po ceni jedne igre dobijali ste dve najbolje Zelde, a možda i dva najbolja akciona RPG-a ikada napravljena! Pa ko bi tome odoleo? Treba li reći da su sve stotine hiljada tih duplih CD-ova bile rasprodate unapred?

bogat, svaka lokacija je do te mere ispunjena detljima, sporednim zadacima, mini-igrama koje su zaista sve do jedne raznovrsne (fotografisanje, "podmornice", pecanje...) sjajno osmišljene i zabavne, kao i likovima koji su životno detaljni, da ćete moći da provedete sate i sate istražujući to bogatstvo! Zaista je teško preneti koliko se Nintendo potrudio da pametno potrši veliki novac koji je uložen u ovu igru! Pošto je u pitanju u suštini akciona avantura s gomilom RPG elemenata, kontrole su morale biti jednostavne. One to i jesu, što je još jedna standardna odlika Zelda serijala: toliko ćete ih lako savladati da ćete se i sami tome čuditi. Borba će vam doći kao dobar dan, iako nikada neće biti prelaka, već će svi nasumični susreti s čudovištima, lavirinti kroz koje ćete prolaziti i bossovi koje ćete susretati (a da još jednom ponovim - svega toga ima u velikom izobilju i u čudesnoj raznolikosti) biti gotovo savršeno izbalansirani prema Linkovoj jačini i opremi koju ste nabavili kroz avanturisanje - a te opreme ima mnogo, od mača i štita, preko bumeranga, bombi i luka do kuke za havatanje, koja je korisna za mnogo šta: kao pomoć prilikom skakutanja po visokim mestima, kao oružje kojim ne povređujete neprijatelje već im kradete predmete, kao sidro za čamac - kada želite da zaronite malo pod vodu i potražite neko sakriveno blago! The Legend of Zelda: The Wind Walker je, kao što se da očekivati, pun tajnih lokacija i skrivenih kovčega s blagom, od kojih se neki nalaze upornim istraživanjem, neki rešavanjem teških questova, a neki rešavanjem zagonetki! Ah, zagonetke... Zelda igre su od svojih davnih korena na GameBoy i NES konzolama bile vrhunac kreativnih i zabavnih glavolomilica koje su često sastojale od više elemenata - i od misaonih i od akcionih. No, pravi vrhunac je to što se ljudi iz Nintenda s godinama sve više trude da naprave takve zagonetke koje će moći da se reše na više načina, a u The Legend of Zelda: The Wind Walker je to za sada najbolje urađeno! Uopšte, teško će vam biti da odolite šarmu ove igre i svetu koji vas prosto uvlači u sebe svojom interaktivnošću - moraćete da pričate sa svima, da prepipate svaki ugao, da provalite koji procenat predmeta i okoline je zaista interaktivan i da se zapanjite kada shvatite koliko je velik taj procenat! Tek onda ćete da navalite svom žestinom, dok vas roditelji ne zateknu isušenog i drhtavog ispred TV-a, s podočnjacima obmotanim oko kontrolera! Milina...

Zelda serijal je ostao u srcima svih ljubitelja dobrim delom i zbog karakteristično sjajne muzike za koju je praktično oduvek zadužen Nintendov kompozitor Kodži Kondo. Zar ste mogli posumnjati da Kondo-san i ovoga puta nije zasijao svom silinom svoga talenta? Oni koji su ranije igrali Zelda igre prepoznaće mnoge klasične melodije, obrađene u novom ruhu, poput najpopularnije teme koja se čuje na mapi sveta... Melodije su zaista sve od reda lepe za uvo i pamtljive i želećete da ih čujete ponovo, pogotovo što na pravi način doprinose amtosferi. Zanimljivo je da je Nintedno ponovo rešio da se suzdrži od preterane glasovne glume - iako ima priče, ona je prilično retka, ali je čak i nepotrebna, jer ova igra izvlači maštu iz igrača, a ponekad je lepše zamišljati glasove junaka. No, ostali efekti kao: uzvici, borbeni pokliči, udarci, magije i zvuci sveta oko vas su mnogobrojni, raznovrsni i prosto bez mane.

The Legend of Zelda: The Wind Walker možda i ne nudi toliko sati igre koliko neki drugi monstruozno veliki i skupi RPG-ovi, ali tih tridesetak sati koje uz nju provedete, garanatujem vam, pružiće vam predivna sećanja, uz nju ćete se zabaviti, zezati i veseliti se kao nikada u životu - ako zaista volite pustolovine!

**bonus IGROMER** — Izdavač: Nintendo — Žanr: Akcioni RPG — Medij: mini CD



| | KONZOLE | | OCENE | | UKUPNO |
|---|---|---|---|---|---|
| • 1 igrač | • PS2 | ☒ | GRAFIKA | 10 | 99% |
| • Memorijska kartica | • GC | ☑ | ZVUK | 10 | |
| • Vibracija | • X BOX | ☒ | IGRIVOST | 10 | |
| • Analogna kontrola | • GBA | ☒ | TRAJNOST | 10 | |
| | • PSONE | ☒ | | | |

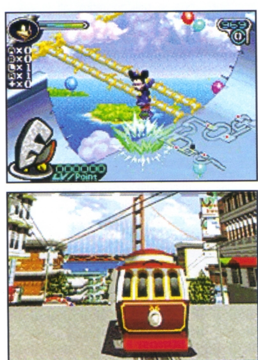
# DISNEY SPORTS SKATEBOARDING

**Kompanija Konami već ima iskustva sa igrama koje simuliraju vožnju skateboarda. Ipak, ukoliko se neko od vas seća njihove igre po imenu ESPN X Games Skateboarding, sigurno je da je u pitanju bilo prilično neuspešno ostvarenje, pogotovo ako se uporedi sa čuvenim Activisionovim Tony Hawk serijalom. Da li će nova Konamijeva igra na ovu temu uspeti da donekle ispravi stvar?**




Konamijevci su ovoga puta pokušali da igraju na sigurno. S jedne strane su uzeli popularne Diznijeve likove koji će sigurno obradovati većinu dece, ali i onih starijih koji su odrasli uz njih te osećaju blagu nostalgiju i setu kada ih ponovo sretnu. S druge strane, moramo konstatovati da igra na prvi pogled izgleda kao da je inspirisana Tony Hawk serijalom za GameBoy Advance. Međutim, posle veoma kratkog vremena, shvatićete da je izometrijska perspektiva zapravo jedino što ove dve igre imaju zajedničko. No, krenimo ipak ispočetka...

U igri Disney Sports Skateboarding na samom početku možete izabrati jedan od četiri dobro poznata Diznijeva lika - Mikija, Mini, Paju ili Šilju. Njihov (odnosno vaš) zadatak je vožnja preko nekoliko "ekstremnih" staza, tačnije, prelaženje spletova puteva, platformi, skakaonica, cevi i rampi na skateboardu. Prvi problem ove igre jeste nepostojanje bilo kakvog tutorijala, čak i nekih najosnovnijih objašnjenja, te ćete, ukoliko ste neiskusni u ovom žanru igara, imati povećih problema da ukapirate kako sve to zapravo funkcioniše. Poenta igre je da se provozate kroz nekoliko (da budemo precizni, sedam) parkova, da pri tom prođete kroz određene check-pointe, a sve to za ograničeno vreme. Ma koliko sve ovo zvučalo jednostavno, ovo nikako nije laka igra, čak bi se moglo reći da je previše komlikovana, pogotovo ako imamo u vidu da je ona svojim dizajnom i izborom likova uglavnom namenjena igračima mlađeg uzrasta.



Kao i u većini igara ovog tipa, moći ćete da izvodite razne vratolomije i specijalne poteze, međutim, isključivo ukoliko sakupite određene predmete, tačnije ikonice koje su razbacane svuda po parkovima. Čak i kada nađete određene ikone i pokreti vam postanu dostupni, imaćete povećih problema da ih izvedete jer su kontrole veoma kompleksne i moraćete da pravite razne kombinacije dugmića koje jednostavno nisu dovoljno intuitivne. Štaviše, čak i kada uspete da unesete komande pravilnim redosledom, dešavaće se da ih igra ne registruje, što zaista može biti frustrirajuće nakon tolikog truda.

Igra izgleda veoma slatko i živopisno, te će se mlađim igračima verovatno dopasti, međutim, animacije, a pogotovo animacije likova i njihovih pokreta izgledaju blago rečeno smešno. Vaši junaci će izvoditi toliko neprirodne pokrete da je to strašno, naročito ukoliko uspete da izvedete neku od pominjanih vratolomija.

Na kraju, možemo samo zaključiti da Disney Sports Skateboarding nikako ne ispunjava savremene standarde tog žanra. Igra je namenjena deci, međutim, za njih je jednostavno preteška, animacije su užasne, nema nikakvog osećaja perspektive, čak ni bilo kakvih senki, a parkovi suviše liče jedan na drugi. Najbolji aspekt ove igre je bez sumnje muzika koja se lepo uklapa u atmosferu i prati vaše akcije. Zvučni efekti su takođe veoma dobri, ima ih dosta, međutim, ni u jednom trenutku nećete čuti glasove Diznijevih junaka koje kontrolišete. Konamijevci su jednostavno morali uložiti mnogo više truda, pogotovo ako imamo na umu postojanje takve konkurencije kao što je Activisionov Tony Hawk.




**bonus IGROMER** — Izdavač: Konami | Žanr: Sport | Medij: kertridž

| | KONZOLE | | OCENE | | |
|---|---|---|---|---|---|
| • 1 igrač | • PS2 | X | GRAFIKA | 5 | UKUPNO |
| | • GC | X | ZVUK | 8 | 67% |
| | • X BOX | X | IGRIVOST | 3 | |
| | • GBA | ✓ | TRAJNOST | 5 | |
| | • PSONE | X | | | |

# F1 2002

Momci iz Eletronic Artsa su se, kao što možete primetiti, malko prešli s ovom igrom. Istina, oni su počeli da je razvijaju kada je ono "2002" u naslovu još moglo biti aktuelno, ali se igra pojavila 2003. godine! Ipak, mnogo šta se može oprostiti ako je igra dobra, a naslov je svakako jedna od manje važnih stvari, no, pogledajmo samu igru...

Na prvi pogled (a bogami i na drugi i na treći), igra F1 2002 je veoma dobro ostvarenje i vrlo brzo ćete zaboraviti na neadekvatnost njenog naslova, ötaviöe, možemo je posmatrati kao neku vrstu pratnje za ovogodiönju sezonu, tacnije podsecanja na to kako je sve to izgledalo pre godinu dana... Prve stvari koje ćete primetiti jesu činjenice da igra izgleda veoma, veoma dobro, kao i da ima veoma jednostavne i intuitivne kontrole.

Tu su svih jedanaest timova i dvadeset i dva vozača koji su učestvovali u šampionatu 2002. Pored svega ovoga, igra ima i multiplayer mod te se možete trkati protiv drugara preko link kabla. No, ono što je najvažnije za igre ovog tipa jeste sama vožnja, pa pogledajmo kako stvari izgledaju kada se nađete na pisti...

Prvo što ćete uočiti jeste da staze po kojima se vozi izgledaju sjajno i veoma verno svojim uzorima iz stvarnosti. Sve krivine su na svom mestu, kao i brojne oznake i obeležja pejzaža.

Ipak, posle malo dužeg igranja primetićete da su autori mogli i malo više da se potrude jer se neke stvari kao što su recimo zgrade često ponavljaju, kao i da uopšte nema brda?! Ipak, grafika je generalno toliko dobra da ove stvari verovatno nećete ni primetiti, osim ako niste baš cepidlaka ili osoba sa izuzetnim darom zapažanja. Vozila su prilično krupna i lepo izgledaju, a tvorci su se potrudili i oko detalja kao što su kapi kiše ili odsjaj sunca o staklene i druge glatke površine. Sve ovo prati i odličan zvuk, mada se motori ponekad čuju preglasno...

Igra inače ima dva osnovna singleplayer moda - Quick Race, koji vam omogućava da slobodno isprobate svih sedamnaest zvaničnih staza, birajući pri tom broj od tri, pet ili deset krugova. Odlična opcija za uhodavanje. Drugi, daleko bitniji mod je Season 2002 i to je zapravo ono pravo. Tu ćete učestvovati u serijalu trka, kvalifikovati se za poziciju na svakoj stazi i onda je i voziti.

Ukoliko ste uigrani u simulacijama vožnje za GameBoy Advance, veoma brzo ćete ući u fazon i s ovom igrom. Malo problematične mogu biti jedino krivine u kojima je neophodno kočiti rano i veoma smanjiti brzinu da biste ih uspešno prošli.

Ukoliko dođe do sudara, vaš bolid će biti oštećen što će se bitno odraziti na njegove performanse, a ukoliko je situacija baš drastična, verovatno ćete morati da potrošite dragocene sekunde u pit stopu, pa čak i da završite trku. Sve u svemu, bukvalno sve je odrađeno maksimalno realistično, te ćete brzo imati osećaj kao da ste deo prave trke.

Ukoliko volite realistične simulacije vožnje na maloj konzoli, ova igra je pravi izbor za vas. Bilo da ste već iskusni vozač ili tek upoznajete ovaj žanr igara, F1 2002 će vam odgovarati jer se brzo uči, kontrole su maksimalno intuitivne, a igra je neizmerno zabavna i uzbudljiva.

QUALIFICATIONS RESULTS

| | | | |
|---|---|---|---|
| 1. | SCHUMACHER R. | WILLIAMS | 1'28"75 |
| 2. | SCHUMACHER M. | FERRARI | 1'28"80 |
| 3. | COULTHARD | MCLAREN | 1'29"03 |
| 4. | HEIDFELD | SAUBER | 1'29"08 |
| 5. | DELAROSA | JAGUAR | 1'29"16 |
| 6. | FISICHELLA | JORDAN | 1'29"33 |

**bonus IGROMER** — Izdavač: Electronic Arts | Žanr: Simulacija vožnje | Medij: kertridž

• 2 igrača

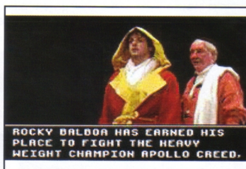
| KONZOLE | |
|---|---|
| PS2 | X |
| GC | X |
| X BOX | X |
| GBA | ✓ |
| PSONE | X |

| OCENE | |
|---|---|
| GRAFIKA | 9 |
| ZVUK | 8 |
| IGRIVOST | 10 |
| TRAJNOST | 8 |
| UKUPNO | 88% |

# ROCKY

Sigurno svi pamtite legendarni film Rocky u kojem je Silvester Stalone ostvario jednu od uloga svog života, igrajući boksera po imenu Rocky Balboa... E pa ovaj heroj filmskog platna nas sada očekuje i na malim ekranima GBA konzole, u igri Roky, za koju možemo da zahvalimo kompaniji Rage.









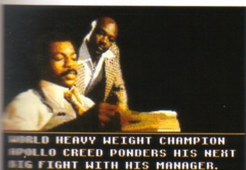


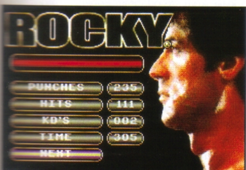






Iako ste možda očekivali drukčije, Rocky nije klasična simulacija boksa, kakva je na primer bila igra Punch-Out. Ne, za razliku od drugih popularnih naslova ovog tipa, Rocky je prava simulacija boksa, što znači da u njoj nema nikakvih naučnofantastičnih poteza koje ćete oduvati, degažirati ili razneti protivnike. Naprotiv, moći ćete samo da izvodite pokrete koji su tipični i za pravi boks - da se krećete levo-desno ili napred-nazad i da upućujete ili blokirate udarce pesnicama. Sve ovo, naravno, znači i da je za igru potrebno zaista dosta uhodavanja jer morate pažljivo birati kada ćete udarati, a kada ćete se braniti. Ukoliko vas vaš protivnik izudara, tačnije ukoliko vam bar za energiju padne na nulu, pašćete na zemlju i u tom slučaju je potrebno veoma brzo, najbrže što možete pritiskati A i B dugmiće kako biste uspeli da ustanete pre nego što sudija odbroji. Nažalost, čak i ako uspete u ovome (a verujte mi, zaista je teško), energija vam se neće potpuno vratiti, te ćete imati znatnih problema u kasnijem toku meča, posebno ako je pred vama još nekoliko rundi.




Da igra ne bi bila previše dosadna, njeni tvorci su odlučili da malo zapapre stvari uvođenjem kombo udaraca. Srećom, oni nisu previše teški i uglavnom podrazumevaju stiskanje A ili B tastera u isto vreme sa tasterima za pravac. S druge strane, oni su sjajan način da se brzo reše protivnika jer ukoliko ih izvedete na pravi način, zaista mogu biti ubitačni. Ipak, ne možete ni samo spuštati udarce na protivnika. Pored toga što ste dok udarate potpuno nezaštićeni, postoji i određeni bar koji pokazuje vašu staminu koja opet određuje koliko udaraca možete zadati u kratkom vremenskom periodu. Ukoliko vam stamina padne na nulu, bukvalno nećete imati snage ni da pomaknete ruku, a kamoli da uputite udarac.

Same borbe traju punih petnaest rundi, a poentaža je veoma bitna, pogotovo zbog toga što će vam se retko dešavati da nokautirate protivnika. Ipak, veoma je teško dobiti veliki broj poena, jer je za to neophodno biti bolji od oponenta u svakom pogledu. Ukoliko ga izudarate, ali pri tom i sami primite poveći broj udaraca, ništa niste uradili.

Što se izgleda tiče, moramo priznati da ova igra ima dosta kvaliteta na tom polju. Sprajtovi su krupni i jasni, boje su svetle i sve izgleda prilično živopisno (ma koliko ovo možda bila neadekvatna reč za ovu vrstu igre). Zvuci su takođe veoma simpatični, od onih koje vaši protivnici ispuštaju kada prime neki nezgodni udarac, pa do usklika i navijanja publike.

Najzad, možemo zaključiti da je Rocky veoma zabavna igra. Ona traži od vas nešto više posvećenosti i truda nego što biste očekivali, ali kada jednom uđete u fazon, može biti čak i vrlo zarazna. Svim ljubiteljima boksa, a posebno fanovima Rockyja Balboe mogu samo od srca da je preporučim. ■



**bonus IGROMER** — Izdavač: Ubi Soft | Žanr: Sport | Medij: kertridž

| | KONZOLE | | OCENE | | UKUPNO |
|---|---|---|---|---|---|
| • 1 igrač | • PS2 | X | GRAFIKA | 8 | 82% |
| | • GC | X | ZVUK | 6 | |
| | • X BOX | X | IGRIVOST | 8 | |
| | • GBA | ✓ | TRAJNOST | 7 | |
| | • PSONE | X | | | |

# FINAL FANTASY ORIGINS

Nedavno ste u Bonusu mogli pročitati opširan temat o razvoju serijala Final Fantasy. Samo da vas podsetim, prva igra iz ovog serijala, Final Fantasy, pojavila se 1987. godine u Japanu i tada niko nije mogao ni da pretpostavi da je u pitanju začetak serijala koji će obeležiti istoriju RPG-ova uopšte. Od tada je prošlo mnogo godina, a u istom tom tematu ste mogli videti kako je tekao razvoj celog serijala. No, danas ćemo se pozabaviti sadašnjicom - tačnije onim što Square danas ima da nam pruži.

















Uprkos tome što se pojavila gomila FF igara, od kojih je svaka imala sve naprednije tehničke osobenosti, momci iz Squarea su shvatili da i njihove stare igre i dalje imaju neviđene potencijale. Malo ljudi se još seća prvih igara iz ovog serijala. Zbog toga je nastao Final Fantasy Origins, reizdanje prve dve Final Fantasy igre. Eto prilike da svi vi pogledate kako je sve to počelo - sigurno ćete naučiti nešto o istoriji, ali ćete se pri tom i vrlo lepo zabaviti

## FINAL FANTASY I

Svet je pred uništenjem, ali ljudi i dalje imaju nadu. Davno proročanstvo je najavilo da će se pojaviti četiri ratnika koji će biti u stanju da spasu planetu od potpune propasti. Takođe je prorečeno da će svaki od njih nositi kristal neizmerne moći. Kao što možete pretpostaviti, igru ćete početi vodeći družinu od četiri lika koji imaju ove kristale. Pred vama je avantura u kojoj je vaš glavni zadatak spasavanje sveta i borba na milost i nemilost protiv zlih sila koje mu prete. Sve je ovo, naravno, isto kao i u prvoj igri, međutim, momci iz Squarea su se ipak malo potrudili i odlučili da unesu i neke novine, tačnije unapređenja. Najbitnija su vezana za dijaloge jer su oni sada učinjeni prirodnijim i tečnijim, a ubačene su i neke nove scene i dijalozi koji bolje objašnjavaju čitavu priču.

Počnimo od likova. Na početku će vam biti zadato samo da morate voditi četiri lika, a sve ostalo ćete moći sami da odaberete - pol, ime i klasu. Kao što verovatno znate, klase su bile osnova razvoja likova u ranim FF igrama, i to je tako i ovde, mada sistem klasa nije tako razvijen kao što će biti u nekim kasnijim igrama iz serijala. Na početku ćete odabrati jednu od sledećih klasa: ratnika, lopova, monka ili crvenog, belog ili crnog maga. Iako pripadnici različitih klasa dobijaju slične sposobnosti, jasno su razdvojene klase za tuču od čarobnjačkih. Tako futeri neće moći da nauče neke zaista moćne magije, a čarobnjaci su slabiji u tuči i dobijaju manje hit poena po nivou.

Iako je kasnije akcenat u svim FF igrama prebačen na priču, u ovim ranim ostvarenjima bi se moglo reći da su borbe imale primat. Kao i u svim kasnijim nastavcima, i u FF1 se, kada dođe do sukoba, otvarao posebni ekran za borbu. Bitke su potezne, a svaki od vaših likova kao i neprijatelj ima svoje mogućne akcije. Na početku poteza unosite šta želite da vaši likovi urade, a spretnost (agility) određuje ko će igrati prvi. Što se udaraca i korišćenja premeta tiče, to je sve ostalo manje-više isto i u kasnijim igrama, pa to nećemo detaljnije objašnjavati, ali je sistem magija u ovoj prvoj igri bio nešto što nikada više niste mogli sresti u FF serijalu. Naime, ovde vaši likovi nemaju klasične magične poene (MP), već svaka čarolija ima svoj nivo - od jedan do osam. Za svaku od magija imate određei broj poena koje ne možete trošiti na druge magije. Na svakom



stadijumu možete odabrati četiri čarolije, međutim, možete opremiti samo tri.

Final Fantasy I koristi već dobro poznati sistem iskustvenih poena pomoću kojih unapređujete lik. Njih dobijate pobeđujući neprijatelje u brojnim bitkama, a određeno je koliko je poena potrebno za svaki nivo, kao i koji će statovi tom prilikom biti unapređeni i za koliko, a to zavisi od klase koju ste odabrali. Pobeđeni monstrumi će vam ostavljati i novac koji potom možete iskoristiti za kupovinu oružja, oklopa i drugih potrebnih predmeta.

Ono što je zaista sjajno kod ovog reizdanja jeste to što su tvorci u potpunosti zadržali stari šmek igre - osnovne odlike izgleda, priču, likove, istraživanje i nalaženje blaga, tajne, ali su sve to unapredili tako da ne bude isuviše zastarelo za naše vreme. Možda se neki i neće















složiti sa mnom, ali FFI može da stane rame uz rame sa većinom savremenih igara, ako već ne po tehničkim karakteristikama, a ono po duši koju ova igra svakako ima kao i po neverovatno dobroj igrivosti.

## FINAL FANTASY II

U drugu igru iz serijala uneto je još više izmena. Najočiglednije je to što je veća koncentracija na likovima - pojedinci imaju imena i svoje pozadinske priče. Sama prilča igre govori o zlom imperatoru Palamecije koji priziva bića iz drugih dimenzija kako bi zavladao svetom. Logično, pojavljuju se i pobunjenici koji se bore protiv tih stvorenja, što će uostalom biti i vaš zadatak. I ovde je ubačeno još dijaloga i priča je nešto jasnija nego u originalnoj igri.

Ono što je najveća novina u FFII jeste uvođenje takozvanog World Memory sistema. On vam omogućava da zapamtite određene ključne reči ili rečenice iz dijaloga i da ih kasnije iskoristite. Takođe, u FFII je promenjen i sistem magije, te su onih osam nivoa zamenjeni sa klasičnim magičnim poenima. I još jedna velika promena - nema sistema iskustvenih poena, već je primenjeno nešto što ste najbolje mogli videti ukoliko ste igrali Final Fantasy X. Naime, umesto što dobijate određeni broj poena koji dovodi do podizanja vaših statistika, vi se zapravo usavršavate u korišćenju određenih oružja i magija - ukoliko se stalno borite mačem, bićete mnogo bolji u korišćenju njega nego li luka i strela... što više koristite neku magiju, to će ona postajati jača.

Dakle, opet je pred nama stara igra u novom, osveženom ruhu. Sve što smo rekli za Final Fantasy I važi i ovde - Squareovci dokazuju da je kvalitet bio odlika njihovih igara od samog početka kao i da taj kvalitet nije nestao s vremenom.

## GRAFIKA, INTERFEJS, ZVUK

U obema igrama su tehničke karakteristike umnogome unapređene u odnosu na originale. To je i dalje veoma uprošćeno, ali su se tvorci potrudili da unesu i nešto više šmeka, a da sačuvaju stari stil. Unapređenja se posebno vide ukoliko pogledate mapu sveta i lokacije. Svemu je dodato mnogo više detalja i lokacije deluju življe. Skoro sve teksture su ponovo urađene - sve ima više dubine i boje.

Posebno moramo pohvaliti kompletno nove pozadine u bitkama, ali i modele neprijatelja. Dalje, ubačene su animacije koje su na standardnom nivou kvaliteta za Square - od njih naprosto zastaje dah. Ipak, tvorci su uspeli nekako da postignu da one ne odskaču mnogo od same igre i njene, moramo reći, zastarele grafike. Sve se to savršeno uklapa, teče, i vidi se da je sve deo iste igre sa istim šmekom. Svaka čast, Squareovci!

Što se interfejsa tiče, meniji su promenjeni, tako da izgledaju poput onih iz SNES ere. Komande su intuitivne i uprošćene, možete birati gomilu opcija, od toga da li ćete koristiti vibraciju ili ne, pa do izbora boje menija. Takođe su dodati i bestiary (spisak sa opisom svih kreatura koje ste sreli), galerija kao i još neke opcije koje vam se otvaraju samo kada završite igru.

Šta reći o zvuku? Ako ste ikada igrali ijednu od igara iz FF serijala, sigurno već unapred možete reći da je muzika fantastična.

Ove dve igre će vam dokazati da je ona oduvek bila i ostala takva, štaviše nisu retki ljudi koji tvrde da je muzika u prvom FF-u najbolja u serijalu (nažalost, ne mogu se složiti s njima jer mislim da je FF7 tu vrhunac, ali sve je to stvar ličnog ukusa). Nobuo Uematsu je jednostavno uzeo svoje melodije iz originalne prve dve igre i malo ih preradio, tako da je doživljaj ostao isti, samo malo prilagođen našem vremenu. Nažalost, zvučni efekti nisu na istom nivou jer ih ima veoma malo, ali to nikako ne znači da su loši. Naprotiv.

Najzad, na kraju možemo samo reći hvala Squareu što nam je još jednom omogućio da se podsetimo kako je to izgledalo u dobra stara vremena i kako je sve zapravo počelo. Ukoliko ste nostalgičar, ovo reizdanje će vas sigurno obradovati, a u svakom slučaju bi trebalo makar da bacite pogled na ove dve igre - ako ništa drugo a ono iz obrazovnih razloga... Vredeće, videćete.

**bonus IGROMER** — Izdavač: Square Enix — Žanr: RPG — Medij: CD 1

| | KONZOLE | | OCENE | |
|---|---|---|---|---|
| • 1 igrač | • PS2 | X | GRAFIKA | 8 |
| • Memorijska kartica | • GC | X | ZVUK | 9 |
| • Vibracija | • X BOX | X | IGRIVOST | 9 |
| • Analogna kontrola | • GBA | X | TRAJNOST | 9 |
| | • PSONE | ✓ | | |

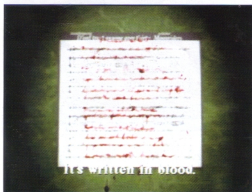
**UKUPNO: 91%**

# SILENT HILL















Istrcao sam iz stana, cupajuci kosu sa predela slepoocnica, vriöteci i piöteci kao... Uroš. Ček', ček' - ovo je moj tekst, moja stvar, moja reakcija na verovatno najbolju horror akcionu avanturu koja se ikada pojavila na najdražoj nam sivoj konzoli! Zašto onda moj tekst počinje istovetno kao Urošev opis Silent Hilla 2, najbolje horror akcione avanture koja se ikada pojavila na najdražoj nam crnoj konzoli? Možda zato što je u pitanju isti serijal? Možda zato što Uroš opisa prvi nastavak igre koju ću vam ja opisati? Možda zato što smo obojica zaista reagovali istovetno, a verujem da su istovetno odreagovale još hiljade ljudi širom sveta kada su prvi put dopustili da budu uvučeni u tihu jezu Tihog brda (imam neoborive dokaze da su joö neke saradnice Bonusa imale velikih problema s mokrenjem i snom zbog ove igre). Moûda vam je neobicno öto vam u istom broju opisujemo Silent Hill 3 i podsecamo vas na prvi, izvorni, originalni Silent Hill? Moûda vreme tece unazad...? Možda je vreme da počnem s tekstom. (ALLELUJJAHHH! - prim. ur.)

Naravno, nema ništa neobično u tome što je Bonus rešio da vas obraduje zvaničnim retro-okasnelim prikazom jedne od najboljih PS igara IKADA (po konsenzusu, bez preterivanja). Kada nam je najzad stigao DVD original Silent Hilla 3, u redakciji je nastupila neka čudna atmosfera (straho)poštovanja i mira. U tu čast smo se dosetili da još malo odamo počast ovom, sada već ozbiljnom serijalu (Konami je upravo na E3 sajmu objavio da VEĆ radi na igri Silent Hill 4), koji nas raduje vrhunskim kvalitetom.

Iako je Resident Evil stvorio žanr u koji se Silent Hill svrstava, moglo bi se reći da ga je Silenr Hill izbrusio, izoštrio, oplemenio i doveo do novih granica. Osnovna razlike je očigledna, tj. oličena je u izgledu - Rezi je s prerendanim nepomičnim pozadinama, a Silent Hill je sav u (za PS VRHUNSKOM) 3D-u. Dok je Rezi, što se tiče igrivosti, fokusiran uglavnom na standardnu akciju (u kojoj ste sami protiv svih i udarate im guze), kao i na česte ali prepoznatljive zagonetčice, Silent Hill je učinio da se osetite kao običan prosečni Joe mlakonja koji odjednom mora da se snađe za goli život - ponekad se boreći, ali često i bežeći zbog nedostatka municije ili zdravlja. Zagonetke su tu, ali su nekako čudnovato nadrealne - kao da su se tvorci potrudili da vam pokažu da je ceo Silent Hill slučaj jedan košmar u kome je normalno da vam neko ostavlja pesmicu na školskoj tabli pomoću koje ćete otkriti koje dirke klavira treba da pristisnete ne biste li otovrili vrata. Po mom skromnom mišljenju, ovo je jedina prava zamerka Silent Hillu. Ima još jedna, a tiče se navikavanja na 3D okruženje i "rotirajuće" kontrole u borbi - ali to je stvar NAVIKAVANJA.

Ah... mogao bih razglabati o ovoj igri poput Sokrata koji pokušava da produži svoje poslednje dane. Iako sam ubeden da ste je skoro svi vec igrali ili bar culi za nju od nekoga (i to uglavnom kroz superlative: BRAATEE! OVO JE DO..., JA NE VERUJEM! i sl.) red je da vam pomenem nešto o zapletu. Uostalom, setite se - ovaj tekst ne postoji zbog one smešne manjine koja nije čula za Silent Hill i kojoj treba "otvarač za oči", već zbog svih NAS koji ne želimo da Bonus bude bez prikaza jedne legendarne igre.

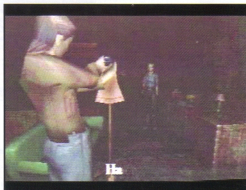
Zaplet: mladi udovac Harry Mason zajedno sa svojom sedmogodišnjom kćerčicom Cheryl putuje ka pomalo zaturenom i zbog toga idelanom gradiću za odmor, po imenu Silent Hill. Put kolima se otegao do u noć. Baš kada se Masonovi konačno nađu nadomak grada, pred kolima se pojavljuje devojčica (ili prikaza devojčice) zbog koje Harry skreće u jarak, ne bi li je izbegao. Kada se kola zaustave,



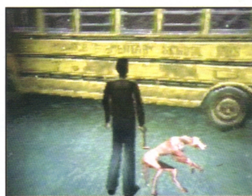










devojčice nigde nema. Nijedne. Harry se okreće da proveri kako mu je voljeno dete - da bi svhatio da je Cheryl nestala! Puf! Nema je! Kola su skrljana te Harry kreće put gradića koji se pomalja iz magle (otkud odjednom ovolika magla, kao u mokrom snu Džona Karpentera?). Gradić je Silent Hill i ime mu je opravdano: na brdu je i avetinjski je tih, jer izgleda da nema nikoga živoga. Ali, ne zadugo...

Ubrzo ćete naleteti na tragove devojčice. No, prvo što ćete videti da mrda su pakleni mosntrumi, naravno. U pravom smslu te reči - sve u Silent Huillu kao da je umrlo, prošlo kroz pakao (gde je uglavnom živo odrano) i vratilo se nazada da maltretira jadnog Harryja - i ptice i kučići i ljudi i žene i deca. Dizjan je čista horor desetka! Ubrzo ćete naći mali radio koji deluje pokvarenim, pošto samo šušti. No, postaje jasno da šuštanje izaziva nekakva čudna aura koju monstrumi imaju oko sebe - i eto vama aparata za detektovanje zlotvora i jednog sjajnog načina da se kroz taj grozan zvuk dodatno poveća napetost i istanje živci igrača. Silent Hill je zasta postavio standarde interaktivnog horora: pored uobičajenih načina za izazivane tog milog nam i mrskog osećanja straha, kao što je iznenadni šok (BLJAAA! Monstrum je odjednom iskočio ispred vas!!!) i napete muzike koja se začuje dok istražujete mračan hodnik, Silent Hill vas prepada i stvara vam čvor u stomaku skoro stalno i uvek skoro jednako dobro. Za početak, s Harryjem je užasno lako identifikovati se, jer je odlično osmišljen - kao normalan lik stavljen je u situaciju u kojoj bi svaki čovek lako poludeo. Svi "normalni ljudi" koje ćete susresti (mlada policajka, šef bolnice) su vam enigmatični i ubacivaće dodatne peripetije i strahove u vaš mozak. Možda se ponašaju kao prijatelji, ali će u jednom trenutku biti neprijatelji - ali ni tada ih možda ne bi trebalo ubiti... Malo konkretniji načini zastrašivanja su sadržani u samoj prezentaciji igre: kao što rekoh, kada god ste napolju okruživaće vas teška i gusta magla - i to sjajno napravljena kada se uzme u obzier snaga PS-a. Osim što čini čuda za atmosferu, ova magla je i elegnatan programerski trik - ne moraju da se iscrtavaju poligoni koji prikazuju udaljenije objekte. Protivnici su razbacani s merom i gde treba - borićete se dovoljna, ali ne prečesto, a biće i raznovrsnih i teških zlotvora. Borba ipak jeste neodvojivi deo igre... jer ćete uglavnom tako ginuti - i ne zaboravite da Harryjevo srce kuca sve brže što je oštećeniji, što se pokazje i zvukom i vibracijom.

Gomila čudovišta, gomila oružja - od koga se čak ni ono neophodno za završavanje igre ne nalazi baš lako tj. nije očigledno, sjajna priča s nekoliko velikih delova koje uopšte ne morate da otkrijete i sa šest različitih završetaka, u zavisnosti od nekoliko vaših ključnih postupaka. A čak i na kraju, kada sve završite po nekoliko puta na različitim nivoima težine (na težim vam je dostupno i novo oružje, kao što je pneumatska bušilica, hehe) mnogo toga vam neće biti jasno. Šta se zaista dogodilo? Kakav je to tačno užas obuzeo ovo mesto?? Zašto baš JA???

Koga briga! Ajmo se gubiti odavde, Harry, dok smo još živi. Sjajan način da se pokaže kako će se zlo vratiti ili pojaviti u novom obliku - na kraju igre ga niste zaista pobedili, pošto ga niste mogli shvatiti. Možda u Silent Hillu 3...?

# bonus

# NABAVITE STARE BROJEVE !




*Odaberite brojeve koji vam nedostaju, javite nam se u redakciju i mi ćemo Vam ih poslati poštom!*

# PRETPLATITE SE NA bonus

Petar Petrović
Ul. Beogradska br. 25
11000 Beograd
1100,00
Hiljadustodinara
BONUS, Poštanski Fah 32
11050 Beograd 22
Pretplata na BONUS br. 29-34
Pošaljite mi CD:

**Popunite poštansku uputnicu, unesite željeni iznos pretplate i popunite je kao na datom primeru. Izvršite uplatu na šalteru pošte i Bonus će početi da vam stiže na kućnu adresu, pre izlaska na kioske, bez daljnih PTT troškova.**

## NOVE MOGUĆNOSTI PRETPLATE!










**3 meseca - 550 din ili 680 din + poklon standardni džojstik!**
**6 meseci - 1100 din ili 1260 din + MEMO kartica!**
**11 meseci - 2000 din + A1 poster Lare Croft!**

*telefoni redakcije 011/380 77 12, 380 77 36*

**Sve informacije mozete pogledati i na sajtu**
**www.bonus.co.yu**

# 102 DALMATIANS: PUPPIES TO THE RESCUE

Eidos Interactive se prvi dočepao licence za novi Diznijev animirani film iz serije 102 Dalmatinca. Animirani film će se u bioskopima pojaviti negde u decembru, tako da ovu igru možemo shvatiti kao neku uvertiru za ovaj novi Diznijev poduhvat.

Priča je klasično jednostavna poput svih igara rađenih po diznijevim licencama, i ona glasi: Cruella De Vil je na ivici finansijske propasti tako da svim snagama pokušava da zaradi novac, ali naravno ne poštenim radom, već time što osniva Cruelinu prodavnicu igračaka. Uz pomoć naučnika Rodnija ona dizajnira seriju groznomornih igračaka koje nailaze na užasne kritike u svim prodavnicama. Za ovaj neuspeh ona okrivljuje (koga drugog) kućne ljubimce jer im deca posvećuju previše pažnje. Zato oslobađa Badune (zlikovce iz prvog crtaća) da kidnapuju sve dalmatince u Engleskoj! Rodni (naučnik), reprogramira sve te užasne igračke u robote koji haraju Engleskom u potrazi za Dalmatincima. U igri vodite dva kučenceta koja su posle male šetnje otkrila da su im braća i sestre nestali iz kuće.

Igra je klasična 3D platforma bez nekih bitnih inovacija u gameplay-u. U samoj igri postoje i mini igre koje su tu da bi razbile monotoniju samih nivoa i dale kakav takav šmek igri. Kontrole su solidne, mada skok nije najsrećnije urađen. Kamera je retko kada beskorisna i dosledno prati glavnog lika u akciji. Grafika je šarena do maksimuma i prija oku, iako je kvalitet tekstura veoma slab. Svi objekti su stilizovani lepo, tako da igrač ima solidan osećaj učestvovanja u crtanom filmu. Dizajn nivoa je pojednostavljen, ali sami nivoi su veoma prostrani tako da nude mnogo opcija za završetke. Naročito su zabavni nivoi u kojima trebate svoje neprijatelje da navučete na neke od mnogobrojnih zamki širom nivoa u stilu filma Sam u kući.

Animacija likova je solidna, dok je glasovna gluma izvanredna (glasove su davali svi originalni glumci iz animiranog filma).

Na kraju se može reći samo to da je ova igra još jedna u moru igara zasnovanih na diznijevim licencama koja nit smrdi nit miriše. I pored ove činjenice, igra će proći u najmlađim krugovima igrača jer je laka, šarena i zasnovana na crtaću na kome su mnogi odrasli (staaaari diznijev recept se ne menja već godinama).

Preporučeno za najmlađe, a u slučaju starijih (da ne kažem ozbiljnijih) igrača, preporučena je kao miniujaturna sesija opuštanja pred Silent Hill 3.

**bonus IGROMER** — Izdavač: Eidos | Zanr: Platforma | Medij: CD 1

- 1 igrač
- Memorijska kartica
- Vibracija
- Analogna kontrola

| KONZOLE | |
|---|---|
| PS2 | ✓ |
| GC | X |
| X BOX | X |
| GBA | X |
| PSONE | ✓ |

| OCENE | |
|---|---|
| GRAFIKA | 6 |
| ZVUK | 8 |
| IGRIVOST | 8 |
| TRAJNOST | 5 |
| UKUPNO | 72% |

# SUIKODEN 2




























Koliko ste upoznati sa materijom? Imate li uopšte poimanje šta reč Suikoden predstavlja? Da li ste jedan od onih tipova, što su izgubili sve RPG-ove na "domaćoj sceni", pa ste sada u potrazi za onim "drevnim", koji su svojevremeno "zaljuljali čamac" i uneli neke nove aspekte u RPG žanr? Ako jeste jedan od pomenutih tipusa, a niste upoznati sa Suikodenom, moram vam na samom početku naglasiti koliko ste propustili i koliko je neophodno da produbite znanje o materiji... Mame mi moje. Prvi Suikoden se pojavio davne 1995. godine i predstavlja jedan od najkvalitetnijih i najstarijih RPG-ova za Stejšn Plejšn jedan. Svojom pojavom je izazvao buru i pohvale, čak i ako se uzme u obzir onovremena kljakava grafika i relativno kratka priča. Dobar sistem borbe i interesantan razvoj likova su bili osnovni aduti igre, dok su rune koje su "bucale" sposobnosti i zvezde sudbine ("Stars of Destiny") produbljivale aspekt i činile igru utoliko zanimljivijom. Mnoštvo elemenata samog zapleta nije bilo objašnjeno ni na samom kraju igre, pa je logično bilo pretpostaviti da su programeri, unapred predviđajući uspeh igre, načinili priču "otvorenom" i samim tim podložnijom za kreiranje nastavka, koji će sve do kraja razjasniti i prikazati vam prvi deo u sasvim drugom svetlu. Hard kor fenovi serijala su imali da se načekaju, pošto je nastavak izašao četiri godine kasnije ili da budem precizniji u oktobru 1999. godine. Jedan od prvih kvaliteta igre je - aspekt nastavka, ili činjenica da je radnja dvojke započela upravo tamo de se radnja keca skončala. Prvi plus u nizu... Znači - ako ste ikada FRP-ovali uživo, mora da ste upoznati sa prvim, osnovnim i najbitnijim pravilom igre, a koje glasi "GM je uvek u pravu!". Zašto? Svaki sistem igranja podvlači da su pravila NEBITNA i da ona samo služe kao referenca, dok je ono što je bitno, esencijalno i krucijalno - ispričati priču. Znači - pravila u službi priče, bez obzira na sve. Kod kompjuterskih ostvarenja, pravila su malo kruća, ali je opet bitno - šta? Pa ispričati priču JAKAKO, a Suikoden BAŠ to radi. Mnoštvo likova iz prethodnika je predstavljeno u drugom svetlu, njihove nedovršene priče su ispričane, a i ako nisu, sam susret sa tim likovima je dovoljan da starim "lijanima" vrate onaj dobro poznat osećaj koji je isti taj prethodnik izazivao. Naravno, mnoštvo toga je poboljšano, mnoštvo promenjeno, dok je mnoštvo ostalo isto, kako bi se svi snašli (to svi čitati kao "i oni koji su igrali pre, kao i oni koji to nisu", prim.aut.) i kako bi vizuelizacija i sistem borbe, koji su ne baš tako mnogo modifikovani, bili u službi priče (a ne obrnuto). Počinjete kao "mladac", siroče koje je odgajano od strane "ćaće (poočima) heroja", pripadnika Alijanse (od koje jedva ima nagoveštaja u prethodniku), u talu sa svojim najboljim prijateljem Joei-om, sinom tvrdoglavog plemića, sinom koji tek treba da se dokaže svom ocu... I u samom startu ste na ekplozivan način uvedeni u svet intrige, političkih spletki i drevnog rata, koji traje i traje i traje... A dokle traje? Pa dok ne uspete da mu stanete u kraj, mislim - VI, heroj, bata i batica, baja šmekerica, sin sudbine, posinak pravde i miljenik bogova... Malo li je? A zaplet će vam pričati priču, priču koja narasta, koja vas bolje upoznaje sa karakterom ličnosti upletenih u istu, ponekad manifestujući dramatične preokrete, koji će vam samo dalje pokazivati koliko su dati karakteri kompleksni. Ne, ovo nije priča o dami u nevolji, o princezi predo-




















dređenoj da bude zmajska zakuska, koju treba osloboditi, udomiti i načiniti bremenitom, već je ovo priča o "dva ratna drugara", deci koja to prestaju da budu i koji se kale u vihoru rata, postajući mestimično heroji, a delimično legende.

Naravno, tu je još GRO likova, koji su tu da vam neke stvari pokažu, objasne i eventualno pripomognu svojim aktivnim učešćem u ekipi, dok će drugi postati član ekipe tek kada im nešto učinite ili ispunite. Pa je tu borba, srž i krv svakog RPG-a... U suštini to je "turn based" akcija, koja vam pruža standardne opcije, kao i neke nekonvencionalnije (udružene akcije koje ste možda imali prilike da vidite u igri Wizardry), a koje podrazumevaju smrtonosne kombo akcije i devastacione magije pripadnika ekipe. Tu su i pegle "jedan-na-jedan", kao i mnoštvo skrivenih igara, mini igara i tajni koje morate da pronađete. Ovo je još jedan veliki plus igrivosti i trajnosti igre, a ako ste mislili da ovde nema datih 108 zvezdica - grdno ste se prevarili, jer BAŠ to vam treba i BAŠ to ćete juriti kako bi rešili, odnosno UNIŠTILI zlu imperiju "oko koje sve se vrti" (dovraga, kao u Zvezdanim Ratovima, prim.aut.). Što se tiče grafike, onovremeno je predstavljala šareniš nakrkan detaljima, izražajnost likova i njihovih kretnji, i pored činjenice da je bila previše dvodimenzionalna, i to BAŠ u vreme kada je Final Fantasy VIII izlazila na tržište, 'nako 'EPA, POLIGONALNA i TRODIMENZIONALNA. Ni ovo nije predstavljalo dovoljan razlog da se igra zanemari, jer kako sam već rekao - efekti su služili priči, a ne obratno, tako da su svi plusevi poništili ovaj minus, istovremeno dokazujući svetu da su dvodimenzionalni RPG-ovi još uvek prisutni i još uvek i više no kvalitetni. Muzika kao i zvučni efekti su bili i više nego kvalitetni (da naglasim, ONOVREMENO), dok je sve ostalo bilo na mestu. I šta da vam kažem na samom kraju...? Nimalo razočaravajuće iskustvo, bogato radnjom, likovima i efektima, preporučljivo kako starijim, tako i mlađim, kako iskusnim, tako i onim manje iskusnim.

Suikoden predstavlja jednu od igara koja se mora naći u vašoj kolekciji, međ' svim onim BISERIMA i draguljima koje još ljubomorno čuvate i nostalgično igrate, sećajući se jedne velike ere, ere dominacije sive konzole (koja je već mesecima, da ne kažem godinama na izmaku,prim.aut.)... Mislim da na konto sive konzole imam da kažem još jedan, doduše, neoriginalan komentar, a koji glasi: "Đekna još nije umre'ela, a ka' će - NEZNAMO!". **Uživajte!**



# IGRAJ SE!




PSOne je potpuno redizajnirana originalna Playstation konzola. PSOne je manji, lakši, i praktični. Sa preko 3000 igara ovo je najprodavanija konzola ikada!

PS one™

## samo 7.199 din

## ili na 12 mesečnih rata

## od 600 din!

**Mogućnost odloženog plaćanja**
**i potrošački krediti na 12 meseci**
**uz garanciju od 6 meseci i obezbeđen servis**




Beograd Gospodara Vučića 160, tel: 011/30 45 701
Beograd Svetogorska (Lole Ribara) 47, tel: 011/3222 606
Novi Sad Miletićeva 36, tel: 021/617 038, 064/117 53 36

# Pobednik

**Telefonski servis Pobednik je opet sa vama i za novu sezonu spremio je mnoge vredne nagrade i lepa iznenađenja.**

## 1 NAGRADNA IGRA

Svake nedelje, Pobednik nagrađuje svoje slušaoce! Odgovorite na jedno lako pitanje, ostavite svoje podatke i možete osvojiti SONY PLAYSTATION 2, SONY PLAYSTATION 1, GAME BOY ADVANCE i nagrade iznenađenja!




PS2 PlayStation.2

## abc 2 TRIKOVI I ŠIFRE

Nova Pobednikova opcija za trikove i šifre sadrži bogatu bazu kompletnih trikova za vaše omiljene igre sa PlayStationa 2, PlayStationa 1, PC računara, Game Boy i Game Boy Advance konzola. Bilo da se radi o starim ili novim igrama, POBEDNIK će vam za tren oka dati kompletne šifre za varanja, trikove i savete i sve što vam je potrebno za uspešno igranje. Sve što treba da uradite je da pozovete 041 20 20 20 i u opciji za trikove unesete šifru vaše omiljene igre i - dok trepnete, kompletan varanja su tu. To može samo POBEDNIK!

## def 3 VESTI

Sveže, udarne, sočne i svake druge vesti iz sveta igara - budite uvek u toku s aktuelnim zbivanjima u industriji zabavnog softvera!

## ghi 4 IGRA NEDELJE

Interesuje vas koja je najbolja igra nedelje? Preslušajte kompletan opis!

**Baza trikova i šifara se redovno ažurira - zato ne gubite vreme i potražite trikove za najnovije hit igre s vašeg sistema.**

## POBEDNIKOV ŠIFARNIK

### PC CD-ROM

001 ALIENS VS. PREDATOR 2
002 POOL OF RADIANCE: RUINS OF MYTH DRANNOR
003 WORLD WAR 2: IWO JIMA
004 OPERATION FLASHPOINT
005 DEER HUNTER 5: TRACKING TROPHIES
006 MYTH 3: THE WOLF AGE
007 HARRY POTTER & THE SORCERER'S STONE
008 4X4 EVOLUTION 2
009 CABELA'S OFF-ROAD ADVENTURES 2
010 COMANCHE
011 COMBAT
012 KILLER TANK
013 RETURN TO CASTLE WOLFENSTEIN
014 GOTHIC
015 S.W.I.N.E.
016 EMPIRE EARTH
017 KOHAN: AHRIMAN'S GIFT
018 F-16 MULTIROLE FIGHTER
019 MOTORACER 3
020 AQUANOX
021 ROBOT WARS (ARENAS OF DESTRUCTION)
022 SUDDEN STRIKE FOREVER
023 ZZT
024 F.A. PREMIER LEAGUE FOOTBALL MANAGER 2001
025 GHOST RECON
026 STAR TREK: ARMADA 2
027 PROJECT EDEN
028 EUROPA UNIVERSALIS II
029 ASTROROCK 2000
030 MATT HOFFMAN'S PRO BMX
031 SETTLERS IV: MISSION PACK
032 MEDAL OF HONOR: ALLIED ASSAULT
033 SKI RESORT TYCOON
034 INSANE
035 ETHERLORDS
036 CAPITALISM II
037 DISCIPLES II: DARK PROPHECY
038 MEDAL OF HONOR: ALLIED ASSAULT
039 GOTHIC
040 SIM GOLF
041 GRAND PRIX WORLD
042 SERIOUS SAM: THE SECOND ENCOUNTER
043 OUTPOST 2
044 DIRT TRACK RACING: SPRINT CARS
045 STAR TREK VOYAGER: ELITE FORCE
046 HOOLIGANS: STORM OVER EUROPE
047 RIG & ROLL
048 SHADOW FORCE: RAZOR UNIT
049 CABELA'S 4X4 OFF-ROAD ADVENTURES
050 GALACTIC BATTLEGROUNDS
051 SID MEIER'S SIMGOLF
052 DEER AVENGER 4
053 BLACK & WHITE
054 CHAMPIONSHIP MANAGER 2
055 EUROPA UNIVERSALIS 2
056 GANGSTERS 2
057 AGE OF EMPIRES: RISE OF ROME
058 ANNO 1602
059 HOYLE CASINO 2000
060 GRAND THEFT AUTO 2
061 JEDI KNIGHT II: JEDI OUTCAST
062 DISCIPLES II: DARK PROPHECY
063 ROLLERCOASTER TYCOON: CORKSCREW FOLLIES
064 DUNGEON SIEGE
065 HEROES OF MIGHT & MAGIC IV
066 STAR TREK: BRIDGE COMMANDER
067 BATTLE REALMS
068 THE SIMS: HOUSE PARTY
069 FREEDOM FORCE
070 BLOOD OMEN 2
071 THE ELDER SCROLLS III: MORROWIND
072 MOTOCROSS MANIA
073 CASINO MOGUL
074 FREEDOM FORCE
075 CARNIVORES: CITYSCAPES
076 STAR WARS: GALACTIC BATTLEGROUNDS
077 EXTREME PAINTBRAWL 4
078 JOINT STRIKE FIGHTER
079 THE SIMS: HOT DATE
080 STARSHIP UNLIMITED II: DIVIDED GALAXIES
081 CULTURES 2
082 GRAND THEFT AUTO 3
083 ZOO TYCOON: DINOSAUR DIGS
084 AXIS ARENA
085 MOBILE FORCES
086 IMPERIUM GALACTICA II
087 DUKE NUKEM: MANHATTAN PROJECT
088 USAR HOOTERS PRO CUP RACING
089 ROLAND GARROS 2002 FRENCH OPEN
090 STAR WARS: STARFIGHTER
091 SKATEBOARD CRAZY
092 NECRODOME
093 TACTICAL OPS : ASSULT ON TERROR
094 GORE
095 COSSACKS: THE ART OF WAR
096 SHADOW FORCE: RAZOR UNIT
097 NEVERWINTER NIGHTS
098 DELTA FORCE: TASK FORCE DAGGER
099 BIRD HUNTER: WILD WINGS EDITION
100 PAC-MAN: ADVENTURES IN TIME
101 WARCRAFT 3
102 NARCO POLICE
103 NETSTORM
104 VANGUARD ACE
105 ZANZARAH: THE HIDDEN PORTAL
106 AMERICA'S ARMY
107 MORROWIND
108 THE SUM OF ALL FEARS
109 HOLIDAY ISLAND
110 COUNTER STRIKE
111 UNREAL TOURNAMENT 2003
112 BLOODRAYNE
113 HITMAN 2: SILENT ASSASSIN
114 NO ONE LIVES FOREVER 2
115 RED SHARK
116 DIRT TRACK RACING 2
117 PROJECT NOMADS
118 SNOWBOARD PARK TYCOON
119 FRONTLINE ATTACK: WAR OVER EUROPE
120 EMPEROR: RISE OF THE MIDDLE KINGDOM
121 BEACH LIFE
122 SNIPER: PATH OF VENGEANCE
123 ARX FATALIS
124 AGE OF MYTHOLOGY
125 ANOTHER WAR
126 CONFLICT: DESERT STORM
127 LITTLE FIGHTER 2
128 ROBIN HOOD: THE LEGEND OF SHERWOOD
129 HEARTS OF IRON
130 O.R.B.
131 JAMES BOND 007: NIGHTFIRE
132 DEADLY DOZEN: PACIFIC THEATRE
133 FIFA 2003
134 NBA LIVE 2003
135 BATTLEFIELD 1942
136 ROBOT WARS: ARENA OF DESTRUCTION

### PlayStation

001 ISS PRO EVOLUTION
002 SNO CROSS
003 TOMB RAIDER CHRONICLES
004 MEDAL OF HONOR
005 MEDAL OF HONOR UNDERGROUND
006 BATMAN & ROBIN
007 THEME PARK WORLD
008 3XTREME
009 RESIDENT EVIL
010 TEKKEN 3
011 WCW BACKSTAGE ASSAULT
012 COOL BOARDERS 3
013 DUKE NUKEM: TIME TO KILL
014 FINAL FANTASY IX
015 ARMORED CORE
016 BURSTRICK WAKE BOARDING
017 RAINBOW SIX: ROGUE SPEAR
018 SUPERCROSS 2001
019 LMA MANAGER 2001
020 AGE OF SAIL 2
021 WARLORDS 3
022 BLAIR WITCH: RUSTIN PARR
023 RAMPAGE WORLD TOUR
024 ROAD RASH JAILBREAK
025 DINOSAUR
026 BREATH OF FIRE 3
027 BLADE
028 THE LEGEND OF DRAGOON
029 VAGRANT STORY
030 DRIVER 2
031 DIGIMON WORLD
032 INTERNATIONAL TRACK & FIELD
033 THE MUMMY
034 DUNE 2000
035 MEGAMAN X5
036 DRAGONBALL GT FINAL BOUT
037 THEME PARK WORLD
038 MUPPET MONSTER ADVENTURE
039 SIMPSONS WRESTLING
040 THE SMURFS
041 SOUL REAVER
042 ABE'S EXODUS
043 TOMB RAIDER 3
044 SKULLMONKEYS
045 MDK
046 SILPHEED: THE LOST PLANET
047 DUKE NUKEM: LAND OF THE BABES
048 TARZAN
049 TEST DRIVE 6
050 WARGAMES: DEFCON 1
051 TOMBA! 2
052 CRASH BASH
053 CRASH BANDICOOT: WARPED
054 READY 2 RUMBLE BOXING: ROUND 2
055 WCW/NWO THUNDER
056 DAVE MIRRA FREESTYLE BMX
057 MAT HOFFMAN'S PRO BMX
058 DIE HARD TRILOGY 2: VIVA LAS VEGAS
059 GRAN TURISMO 2
060 TONY HAWK'S PRO SKATER 2
061 STAR WARS EPISODE I: THE PHANTOM MENACE
062 BUGS BUNNY: LOST IN TIME
063 COLIN MCRAE RALLY
064 LEGACY OF KAIN: SOUL REAVER
065 SPYRO 2: RIPTO'S RAGE
066 GRIND SESSION
067 TOMORROW NEVER DIES
068 DUCATI WORLD RACING CHALLENGE
069 NINJA: SHADOW OF DARKNESS
070 ACTION MAN: OPERATION EXTREME
071 PARASITE EVE 2
072 CASTLEVANIA: SYMPHONY OF THE NIGHT
073 APE ESCAPE
074 X-MEN: MUTANT ACADEMY 2
075 BACKYARD SOCCER
076 FROGGER 2: SWAMPY'S REVENGE
077 TONY HAWK'S PRO SKATER 3
078 SPIDER-MAN 2: ENTER ELECTRO
079 SYPHON FILTER 3
080 JET MOTO 3
081 THE ITALIAN JOB
082 AGILE WARRIOR: F-111X
083 SHEEP, DOG 'N' WOLF
084 ALIEN TRILOGY
085 THE LEGEND OF DRAGOON
086 DARK FORCES
087 HARRY POTTER AND THE SORCERER'S STONE
088 WORMS ARMAGEDDON
089 TEST DRIVE 5
090 MISTER MOSQUITO
091 DYNASTY WARRIORS 3
092 ALL-STAR SLAMMIN' D-BALL
093 REDCARD 20-03
094 LEGO RACERS 2
095 POPULOUS: THE BEGINING
096 WARHAMMER: DARK OMEN
097 Z
098 JOHNNY BAZOOKATONE
099 ADVAN RACING
100 WORLD RALLY CHAMPIONSHIP 2 EXTREME
101 WARHAWK
102 WAR GODS
103 TREASURES OF THE DEEP
104 RIVEN
105 MINPU SENTAI HARIKENGER
106 MOTOR TOON GRAND PRIX
107 JET MOTO 2
108 DDRMAX
109 BIG MUTHA TRUCKERS
110 SHREK TREASURE HUNT
111 HARRY POTTER AND THE CHAMBER OF SECRETS
112 YU-GI-OH! FORBIDDEN MEMORIES
113 FIFA 2003

### PS2 PlayStation.2

001 GRAND THEFT AUTO 3
002 SPY HUNTER
003 HALF-LIFE
004 TWISTED METAL BLACK
005 BALDUR'S GATE: DARK ALLIANCE
006 DYNASTY WARRIORS 3
007 4X4 EVOLUTION
008 DEAD OR ALIVE 2: HARDCORE
009 GRAN TURISMO 3: A-SPEC
010 BATMAN: VENGEANCE
011 SMUGGLER'S RUN 2: HOSTILE TERRITORY
012 EVIL TWIN
013 JAK & DAXTER: THE PRECURSOR LEGACY
014 DARK SUMMIT
015 THE SIMPSONS: ROAD RAGE
016 METAL GEAR SOLID 2
017 NHL HITZ 20-02
018 DARK ANGEL: VAMPIRE APOCALYPSE
019 PRO EVOLUTION SOCCER
020 STAR WARS: JEDI STARFIGHTER
021 TSUGUNAI: ATONEMENT
022 GT CONCEPT 2001 TOKYO
023 GIANTS: CITIZEN KABUTO
024 DROPSHIP
025 WIPEOUT FUSION
026 SOUL REAVER 2
027 ONI
028 UNREAL TOURNAMENT
029 SPY HUNTER
030 MAX PAYNE
031 LEGENDS OF WRESTLING
032 SMUGGLER'S RUN 2: HOSTILE TERRITORY
033 KINETICA
034 JAMES BOND 007: AGENT UNDER FIRE
035 LOTUS CHALLENGE
036 STATE OF EMERGENCY
037 JONNY MOSELEY MAD TRIX
038 ARCTIC THUNDER
039 BURNOUT
040 TONY HAWK'S PRO SKATER 3
041 CONFLICT DESERT STORM
042 NASCAR THUNDER 2003
043 TOM AND JERRY: WAR OF THE WHISKERS
044 CONFLICT: DESERT STORM
045 HARRY POTTER & THE CHAMBER OF SECRETS
046 RED FACTION II
047 ATV OFF-ROAD FURY 2

### GB color

001 BOMBERMAN
002 HARVEST MOON
003 POLARIS SNOCROSS
004 CATWOMAN
005 TONY HAWK'S PRO SKATER 2
006 RAYMAN
007 INSPECTOR GADGET
008 PROJECT S-11
009 SIMPSONS: TREEHOUSE OF TERROR
010 GEX
011 BUFFY THE VAMPIRE SLAYER
012 MEN IN BLACK: THE SERIES 2
013 SPONGEBOB SQUAREPANTS: LEGEND OF THE LOST SPATULA
014 ACTION MAN
015 TOONSYLVANIA
016 SPIDER-MAN 2 THE SINISTER SIX
017 LEGEND OF ZELDA: ORACLE OF AGES
018 PITFALL: THE MAYAN ADVENTURE
019 SHREK: FAIRY TALE FREAKDOWN
020 SPIDER-MAN

### GB ADVANCE

021 NBA SHOWTIME
022 T.J. LAVIN'S ULTIMATE BMX
023 SNOOPY TENNIS
024 ROCKET POWER: DREAM SCHEME
025 GRADIUS GALAXIES
026 DONALD DUCK ADVANCE
027 RAMPAGE PUZZLE ATTACK
028 LEGO BIONICLE
029 IRIDION 3D
030 F-ZERO: MAXIMUM VELOCITY
031 MONSTERS, INC.
032 CASTLEVANIA: CIRCLE OF THE MOON
033 DOOM
034 SPIDER-MAN: MYSTERIO'S MENACE
035 F-14 TOMCAT
036 TEKKEN ADVANCE
043 ZELDA: THE FOUR SWORDS
044 XXX
045 STREET FIGHTER ALPHA 3
046 NFL BLITZ 20-03
047 NBA JAM 2001
048 GAME & WATCH GALLERY 4
049 MEDAL OF HONOR UNDERGROUND
050 HARRY POTTER AND THE CHAMBER OF S.
051 THE REVENGE OF SHINOBI

# 041·20·20·20

Osobe mlade od 18 godina mogu da zovu uz odobrenje roditelja!


Pišite nam na e-mail:
pobednik041202020@yahoo.com

# GTA:
# VICE CITY

kompletno rešenje



S obzirom na nedostatak prostora prelazimo odmah na rešenje.

## MISIJE

-The Party
-Back Alley Brawl
-Jury Fury
-Riot
-Treacherous Swine
-Mall Shootout
-Guardian Angels
-The Chase
-Phnom Penh'86
-Sir Yes Sir!
-All Hands On Deck
-The Fastest Boat
-Supply And Demand
-Death Row
-Rub Out
-Shakedown
-Bar Brawl
-Copland
-Cap The Collector
-Keep Your Friends Close...

## SPOREDNE MISIJE

-Four Iron
-Demolition Man
-Two Bit Hit
-Love Juice
-Phycho Killer
-Alloy Wheels Of Steel
-Messing With The Man
-Hog Tied
-Publicity Tour
-Road Kill
-Waste The Wife
-Autocide
-Check Out And The Check-In
-Loose Ends
-Recruitment Drive
-Dildo Dodo
-Martha's Mug Shot
-G-Spotlight
-Stunt Boat Challenge
-Cannon Fodder
-Naval Engagement
-JuJu Scramble
-Bombs Away!
-Dirty Lickin's
-Trojan VooDoo
-Checkpoint Charlie
-V.I.P
-Friendly Rivalry
-Cabmageddon
-No Escape?
-The Shootist
-The Driver
-The Job
-Gun Runner
-Boomshine Saigon
-Spilling The Beans
-Hit The Courier

## MISIJE

**Misije su srce igre. Počnite ih kad god zaželite. Ali najbolje je da ih igrate pre nego što otključate mainland. Ovaj deo objašnjava sve glavne misije u igri. Uživajte!**

## KEN ROSENBERG'S MISSIONS

Da bi počeli Kenove misije pođite do slova L na radaru.

### "THE PARTY"

Rewards: $100
Objective: Ken želi da se sretnete sa "The Colonelom"

Počnite tako što ćete nabaviti prevoz. Vozite do ikonice sa majicom na radaru i idite u Rafael's. Pošto ste nabavili novu garderobu uzmite bajk i vozite pink tačke. Posle dugačke sekvence odvezite Mercedes do pink tačke i pokupite svoju stotku.

### "BACK ALLEY BRAWL"

Rewards: $200
Objective: Ken želi da prebijete kuvara da bi vam dao neke informacije.

Nabavite prevoz i vozite ka pink tački. Pošto izvučete informacije iz Kent Paula, pođite ka zelenoj tački na radaru i srešćete se sa kuvarom. Izlupajte ga i uzmite mu mobilni. Srešćete se sa misterioznim Lanceom. Lance će vam dobaciti pištolj. Pratite ga do kola i zbrišite od kuvara. Posle toga pratite pijukanje oružja na radaru da bi našli Ammu-nation. Nakon toga odvezite se do hotela i dobićete $200.

### "JURY FURY"

Rewards: $400
Objective: Ubedite članove porote da se predomisle.

Zgrabite vozilo i pođite do tool-shopa i pokupite čekić. Nemojte ubiti porotnike, već ih samo "poplašite". Pratite žuti trougao dok ne stignete do Sentinela. Izlupajte Sentinela dok porotnici ne istrče napolje. Onda pratite zadnju žutu tačku do poslednjeg porotnika. Kamion će ga odseći i pa mu uneredite automobil sve dok ne pobegne. Tako ste zaradili 400$.

### "RIOT"

Rewards: $1000
Objective: Prerušite se u radnika i pokrenite pobunu.

Pođite do Rafaela da bi se preodenuli. Onda pratite blip na radaru da nađete radnike. Počnite pobunu tako što ćete ubiti četvoricu. Kad pobuna počne kapija će se otvoriti. Kada uništite tri kamiona iza kapije dobićete svoju hiljadarku.

## THE COLONEL'S MISSIONS

Da bi počeli Colonelove misije pratite slovo C na radaru.

### "TREACHEROUS SWINE"

Rewards: $250
Objective: Ubijte Gonzaleza.

Pratite pink tačku do severnog ostrva. Uđite u zgradu i nađite Gonzaleza. Prvo smaknite njegova dva čuvara. Onda stignite i njega i likvidirajte ga. Wanted level vam se penje na dvojku pa šibajte ka najbližem Pay n Spray. Kada se otarasite wanted levela dobićete i pare.




Preporučujemo Rugera i Cheetaha za ovu misiju.

### "MALL SHOOTOUT"

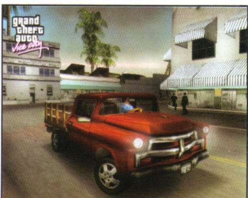
Rewards: $500
Objective: Susretnite se sa kontakom u robnoj kući (mall).

Pođite ka Ocean Beach mallu. Uđiute unutra i pratite žuti trougao. Kurir beži čim vi stignete pa ga nađite i ubijte. Čuvajte se SWAT tima, pokupite čipove i vratite se do Colonela bezbedno i pokupite keš.

### "GUARDIAN ANGELS"

Rewards: $1000
Objective: Čuvajte Diaza tokom pregovora.

Pođite ka višespratnom parkingu. Tu ćete sresti Lancea. Uskočite u njegov auto i pođite ka pink tački. Uđite ka stepenicama i prebacite se u pogled iz prvog lica. Pošto pregovori pođu loše posmicajte sve Kubance koje vidite. Uništite sve Voodooe i zaštitite Diaza. Kada ih više ne bude bilo, stižu dva Kubanca na motorima i otimaju tašnu. Lance





puca i ubija jednog. Pojurite drugog sa motorom i ubijte ga. Uzmite tašnu i odnesite je Diazu da bi dobili svog somića.

## DIAZ'S MISSIONS

Da bi počeli Diazove misije pratite slovo D na radaru.

### "THE CHASE"

Rewards: $1000
Objective: Pronađite gde se skrivaju Diazovi dileri.

Uzmite vozilo i pratite pink tačku do apartmana. Provirite kroz prozor vlasnika. Ovo će ga preplašiti i on beži. Pojurite ga do njegovog skloništa na Prawn Islandu. Nemojte ga ubiti nego ga propratite sve do skrovišta i dobićete pare.

### "PHNOM PENH '86"

Rewards: $2000
Objective: Ispucajte po Prawn Island skrovištu iz helikoptera.

Počećete u helikopteru sa M60 u rukama. Eliminišite ljudstvo i i buriće. Nastavite da pucate sve dok ne doskočite na zemlju. Utrčite u logor, hvatajući zaklon i pucajući. Kada sve likvidirate pođite uz stepenice. Smaknite čuvara i zgrabite tašnu. Kada to učinite Lance će već biti u helikopteru.



Odletite nazad do Diaza i pribeležite još dve hiljadarke.

**Sada treba da kompletirate Colonelove dve finalne misije.**

### "SIR, YES SIR!"

Rewards: $2000
Objective: Ukradite tenk!

Pođite ka tački na radaru da bi pronašli tenk. Pobijte sve vojnike (PAŽNJA - ovo je jako teško, potrudite se da nabavite neki armor ili udarite u tenk sa strane). Posada će izaći napolje. Kada uđete u tenk, bomba će se aktivirati. Pratite pink tačku i brzo uštekujte tenk u garažu. Posle toga ste bogatiji za 2000 dolara.

**Alternativa**
Ako ih budete pratili zaustaviće se kod Donut shopa (ne mogu oni bez krofni) i onda ih pregazite i uskočite u tenk i odvezite ga u garažu.

**Još lakši način**
Prosto stanite sa autom ispred tenka i blokirajte mu put. Izađite iz auta, pređite na levu stranu tenka i uđite u njega. Onda se samo izvezite iz trake i do garaže, bez potrebe da pobijete vojnike ili čekate pauzu za krofne.

### "ALL HANDS ON DECK"

Rewards: $5000
Objective: Otpratite Colonela kroz veliki napad iz vode i vazduha.

Kada počnete već ćete biti na palubi Colonelovog broda. Imaćete Ruger pa pucajte u čamce dok ne eksplodiraju. Ako vem treba municije imate je kod ulaza na palubu. Samo ispucajte sve što se mrda i pare vas čekaju.

## NAZAD NA DIAZOVE MISIJE

"The Fastest Boat"
Rewards: $4000
Objective: Ukradite najbrži čamac za Diaza.

Pratite crvenu tačku do lokacije čamca. Opremite se armorom i Rugerom jer će biti pucanja, pa ponovo pucajte u sve što se mrda. Kad to rešite pritisnite prekidač da spustite čamac. Kada uđete u čamac wanted level vam se penje na trojku. Odvezite čamac sve do Diazovog doka i eto para.

**Taktika dva**
Uđite u auto i odvezite se blizu doka ali dovoljno daleko. Priđite pešice i navucite pucače za sobom. Vratite se po auto i pregazite što više njih možete, a onda ispucajte po preostalima. Zatim uđite dovoljno duboko u sobu (u kojoj se nalazi prekidač koji spušta čamac) i upotrebite bilo koje oružje kojim možete ručno nišaniti da pobijete 3 borca unutra i čamac je vaš.

### "SUPPLY AND DEMAND"

Rewards: $10,000
Objective: Upotrebite Diazov čamac da rešite isporuku kokaina do dilera.

Pođite iza Diazovog doka da bi se sreli sa starim prijateljem Lanceom. Kada uđete u čamac trkaćete se sa 4 druga čamca do sledećeg čamca. Kada stignete do dotičnog,



Lance vozi a vi pucate. Hitro nišanite i brzo napucavajte čamce koji se pojavljuju. Onda ispucajte i po ljudima na doku. Sledeći je helikopter. Upucajte poslednji čamac ispred vas i konačno ćete uzeti pare.

## TOMMY VERCETTI MISSIONS

### "DEATH ROW"

Rewards: None
Objective: Spasite Lancea sa otpada.

Pratite K na radaru do Malibua. Kent vam



kaže da su Diazovi ljudi oteli Lancea i odveli ga na otpad. Nabavite armor i teško vozilo - trebaće vam. Kada ste spremni pođite do otpada. Obratite pažnju na Lanceovu energiju koja se pojavljuje ispod wanted levela. Znate šta će se desiti ako ona padne na nulu. Migoljite se između vozila i neprijatelja i pobijte ih u kompletu. Obavezno smaknite čuvara na kuli. Pođite ka Lanceovoj lokaciji kada svi čuvari budu "muerte". Pošto ga nađete odvezite ga u bolnicu prateći crvenu tačku. Misiju ste završili kada stignete do tamo.

**Taktika dva**
Uzmite čopera i sretnite se sa badžom iz Malibu kluba. Možete parkirati na prazno mesto pored vodenog tornja. Uskočite u helikopter i odletite do otpada. Priđite mu





nisko i sa juga. Postoji mesto na koje možete sleteti na jugozapadnom delu izvan ograde. Nađite rupu u ogradi kroz koju možete proći. Upucajte sve koji pucaju na vas i stignite do Lancea. Pomozite mu do helikoptera i odletite do bolnice. Letenjem ćete izbeći sve Diazove automobile a i pošto ćete brže stići do bolnice imate više vremena da pobijete neprijatelje.

## "RUB OUT"

Rewards: $50,000!
Objective: Ubijte Diaza.

Pre nego što počnete ovu misiju nabavite armor i Rugera. Nakon toga pođite za pink tačkom do ispred Diazovog zdanja. Lance će vam dati M4 i krenite u napad. Upucajte sve, i van i u zgradi i pronađite Diaza u glavnoj prostoriji. Izbegavajte njegove hice i




napumpajte ga sa M-četvorkom. Kad ga "umirite" dobićete keš.

## "SHAKEDOWN"

Rewards: $2,000
Objective: "Ubedite" vlasnike North Point Mall tako što ćete im polupati stakla.

Imate 5 minuta da stignete do North Point Malla i porazbijate sva stakla u njemu. Lakše je nego što mislite ako znate pravi način da to uradite. Kada stignete na odredište polupajte sva stakla koja imaju pinka tačke na njima. Wanted level će vam se značajno povećati tokom lupanja stakala. Izbegavajte pandure i nastavite sa lomljavom...

**Taktika dva**
Postoji i lakši način. Kao što znate imate samo 5 minuta da polupate sva stakla. Sve što vam treba je eksplozivna naprava. Bacite bombu u prozor i BUM, porazbijaćete gomilu stakla. Izbegavajte gangstere, obezbeđenje i policiju jer će ih eksplozije "uznemiriti". Misija kompletna, plus dobijate ekstra lovu. Treba samo da imate spremnog eksploziva sa




sobom.

## "BAR BRAWL"

Rewards: $4,000
Objective: Ubijte sve čuvare koji štite bar i pronađite izvor.

Pratite pink tačku do plaže. Pobijste sve čuvare blizu pink tačke. Kada ovo obavite vlasnik će vam reći ko im je snabdevač. Posle kratkog raztgovora pojaviće se vremensko ograničenje od 5 minuta. Morate pratiti novu pink tačku i pobiti sve čuvare pre nego što vreme istekne.

Taktika dva podrazumeva da se parkirate malo dalje od ulaza gde vas svi čekaju i dobacite im granatu ili dve. Par njih će se pojaviti na bajkovima ali je njih lako stići i smaći.




## "COPLAND"

Rewards: $10,000 (i $5,000 dnevno od ikone za keš izvan stepenica zgrade)
Objective: Podmetniete bombu u North Point mall.

Pratite pink tačku do garaže. Morate imati wanted level od dva. Ako ga imate možete nokautirati pandure i preobući se. Pošto ste propisno odeveni (i obrijani hehe) pođite do North Point malla. Kada uđete unutra pođite ka Tarbrush kafeu. Stanite kod markera i postavite bombu. Hitro napustite mall. Kada mall bude uništen istog trenutka i vi dobijate wanted level PET. Odvezite se do skloništa da dobijete pare.

## FINALNE MISIJE

Pre nego što počnete sa ovim misijama morate posedovati skoro sve "imovine" u igri. Kada budete imali dovoljno para kupite Malibu i Print Works da bi stekli pravo da igrate sledeće misije.




## "CAP THE COLLECTOR"

Rewards: $30,000
Objective: Ubijte šestoricu "prikupljača" koji žele da vas izbace iz posla.

Pođite ka Print Worksu i uđite u marker. Prvi par neprijatelja kreće ka doku. Ako stignete tamo pre njih smaknite ih sa čime bilo od oružj akoje posedujete. Posle njih, sledeći par "tenisera" kreće do Car Showrooma. Ponovo stignite do tamo pre njih i smaknite ih pažljivo. Konačno poslednja dvojica kreću ka Malibuu. Stignite ih tamo i ubijte i tu poslednju dvojicu i završili ste misiju.

**Taktika dva**
Ova taktika radi samo ako posedujete Ice Cream Factory. Prvo nabavite brz auto. Onda pođite do Ice Cream Factory i ignorišite sve druge poruke. Onda pričekajte dok prva dvojica ne dođu do Ice Cream



Factory. Onda ih obradite ili Rocket Launcherom ili ih "snajpujte" sa PSG-1 ili ih MP5-tirajte.
Ako ostanete u Ice Cream Factory i ubijete ih pre nego što uzmu pare, onda će i druga dva para doći u fabriku da oni okušaju sreću. Nemojte ići na dok nego sam ostanite u Ice Cream Factory.

**Taktika tri**
Obavezno vam trebaju Rocket Launcher ili snajper da bi sebi olakšali. Posle uvoda ukradite veliki auto (Sentinel ili veći) i požurite do Car Dealershipa. Parkirajte auto baš na ikonu za prikupljanje novca tako da se ikoni ne može prići, što će reketaše sprečiti da odu a vas će spasti od failovanja misije (ukoliko ne zaginete) jer oni ne mogu dopreti do novca. Sada ih prosto sačekajte i napucajte ih kada siđu sa bajkova. I ako ih promašite oni neće moći da uzmu novac, pa ste sebi kupili koliko god hoćete vremena da ih napucavate. Sačekajte sledeći par sve dok ne sredite svu šestoricu. Još lakše je ako ustrčite uz stepenice i pucate kroz prozor sa snajperom ili rocket launcherom. Možete i pucati iz partera sa MP5 ako ne budete imali Rocket Launcher ili snajper. Ovu taktiku možete primeniti na bilo kojoj lokaciji ali je možda najbolje baš na ovoj zbog pozicije na spratu.




## "KEEP YOUR FRIENDS CLOSE..."
Rewards: $30,000
Objective: Odbranite svoju zgradu od Sonnyja i njegovih bandita.

Uzmite armor i uđite u pink marker blizu vaše zgrade. Posle uvodih scena pojavićete se na vrhu stepenica. Uzmite Colt Python iz safe room i pucajte na sve što vidite. Posle desetak meta reći će vam da pronađete Lancea izdajnika i da ga ubijete zato što vas je prodao. Možda će reći da Mafija uzima vaš novac, ako imate dovoljno dozvolite im da uzmu pare. Pojurite za Lanceom i pucajte na njega dok ne stignete na krov vaše zgrade. Na krovu ima mnogo neprijatelja pa hvatajte zaklon i pucajte u crvene buriće. Pošto pobijete ostale pođite za Lanceom i punite ga olovom istovremeno izbegavajući njegove hice. Pre ili kasnije sredićete ga. Posle toga pođite dole niz stepenice. Sonny će se ponovo pojaviti i sledi još jedna sekvenca. Posle nje pobijte sve Sonnyjeve propalitete. Sada je na meti i sam Sonny - pucajte po njemu izbegavajući njegov Ruger. Posle dovoljne kkoličine olova i on će se izvrnuti i eto vama para.




**Taktiika dva**
Prvo obezbedite punu energiju, pun armor, barem 10 tajnih pekidža (o tajnama u sledećem broju) i Colt Python sa municijom. Kada počnete misiju odgledaćete scenu u kojoj saznajete da je Lance izdajnik. Nakon toga izađite kroz vrata sobe u kojoj se nalazite i izvadite Colt Python. Onda mafijaši kreću uz stepenice da bi uzeli novac koji se nalazi u sobi iz koje ste upravo izašli. Pošto ukokate dovoljno mafijaša potrebno je da krenete na Lancea. Pođite levo od sobe na vrhu i nastavite hodnikom sve dok neki mafijaši ne zapucaju na vas. Ubijte ih i zapucajte na Lancea. On beži na krov, ali će povremeno zastati da pripuca na vas, pa budite pažljivi. Pucajte na njega kad god dobijete priliku. Kada stignete do krova, zaklonite se iza burića ispred vas i upucajte dvojicu mafijaša koji su sa druge strane burića. Kada "rešite" njih, ostanite iza burića i pucajte na ostale mafijaše. Zaklonite se svaki put kada oni zapucaju. Nakon toga okrenite cev ka Lanceu, ali se obavezno zaklonite svaki put kada on zapuca iz Rugera jer će vas začas ubiti ako mu ostanete na vatrenoj liniji. Kada je i Lance gotov, uzmite njegov Ruger i vratite se dole na vrh stepenica gde ste i počeli misiju. Posle još jedne scene, ponovo otrčite na krov, napucavajući mafijaše usput i pođite do helipada i okrenite se ka zgradi. Odatle idite ka kosom pokrivenom delu krova i trčite tuda ka Infernusu. Protrčite pored Infernusa i pored kraja krova i uzmite armor. Onda se opremite Rugerom koji ste uzeli od Lancea i uništite sve limuzine onda idite malo uz stepenice tako da možete da pucate na čuvare koji se nalaze sa strane ulaza u zgradu. Na sredini ulaza ćete videti Sonnyja kako stoji, ali nemojte zapucati na njega jer će on pucati na vas. Otrčite do Infernusa i uđite u njega. Onda se odvezite do stepenica i nagazite uz njih. Dobro je što ste pobili čuvare jer bi vam upropastili auto. Pokušajte da nagazite kroz ulaz gde ste videli Sonnyja. Kada uvezete auto u prolaz pojaviće se crni ekran a kada se učita Infernus će nestati a vi ćete stajati pored "ohlađenog" Sonnyja i njegovog Rugera. Mission complete.
Posle ove misije grad je VAŠ. Sonny je mrtav kao i njegovi ološi. Niko drugi neće doći u vaš grad. Čestitamo, a sada nastavite sa tezgarenjem.




## MISIJE SA STRANE ILI "TEZGICE"

## AVERY CARRINGTON MISSIONS

Da bi počeli ove misije morate završiti Ken Rosenbergovu "Riot" misiju.

## "FOUR IRON"
Rewards: $500
Objective: Sredite golfera.

Pođite ka plavoj majici na radaru da bi pokupili golf garderobu. Onda pratite pink blip do golf kluba. Uzmite oruje koje spada u noževe jer je to jedini tip oružja sa kojim ćete proći metal detektor. Pođite ka žutom trouglu i naći ćete vašu metu i per čuvara. Čim vas primeti on će dati petama vetra a njegovi čuvari će krenuti ka vama. Pojurite za njim i iseckajte ga ili ga pregazite da bi uzeli lovu.

Taktika dva

Presvucite se i idite do golf kluba. Sada lepo uzmite jedan po jedan caddy i odvezite ih daleko. Tako da sada kada se sukobite sa čuvarima on neće moći da umakne vozilom. Stignite ga sa lakoćom i ...

## "DEMOLITION MAN"

Rewards: $1000
Objective: Podmetnite 4 bombe na spratove gradilišta.

Ovo je teška misija. Pratite blip na radaru da bi pronašli sve četiri bombe. Možete nositi samo jednu bombu sa sobom. Pritisnite krug da ih ostavite. Samo ih postavite kod pink markera na spratovima gradilišta.

Uzmite helikopter i uletite u zgradu bez bombi, naseckajte sve protivnike a i videćete gde bi trebalo da postavite bombe. Vratite se nazad i pokupite prvu bombu. Vreme tek tada počinje a vi lagano postavljajte jednu po jednu.
Druga varijanta podrazumeva da počnete sa čišćenjem terena odozdo, tako da nećete morati da se dugo vraćate sa četvrtog sprata.

## "TWO BIT HIT"

Rewards: $2500
Objective: Počnite rat bandi između Haićana i Kubanaca.

Pa, uzmite vozilo i pođite ka ikonici u obliku majice na radaru. Kada se odenete u Kuba fazonu pođite ka žutoj tački. Kada stignete odradite drive-by (pucanje iz kola sećate se iz prethodnog dela) i njihov vođa će pobeći. Stignite ga i ubijte. Kada napustite Little Haiti zaradili ste keš.




Ovo ćete posebno lako odraditi koristeći neuništivo vozilo od Guardian Angels. Nakupite se oružja i armora, a posebno nabavite rocket launcher (možete ga naći u bazenu hotela na Western Islandu). Pojurite njihovog vođu koji će konačno pokušati nekstvo preko mosta u automobilu. U mojoj misiji je to bio Starfish bridge. Prestignite ga, izađite i sačekajte ga sa rocket launcherom. Upalite ga i pokupite pare.

## LOVE FIST'S MISSIONS

Odvezite se do ikonice sa lobanjom da počnete njegove misije.

## "LOVE JUICE"

Rewards: $1000
Objective: Nabavite "love juice" za Love Fist.

Pođite do pink tačke posle uvoda i zatrubite. Diler uzima vaše pare! Pojurite ga na njegovom PCJ-600 i ubijte ga da povratite svoj novac i da bi dobili love juice. Pošto vas Kent pozove i kaže da Love Fist hoće "društvo". Pođite ka Mercedes apartmanu i uđite u pink marker. Sada imate tačno minut i trideset sekundi da vratite love juice i Mercedes do Love Fist. Stignite na vreme i zaradili ste pare.
Razmislite o korišćenju helikoptera u ovoj misiji.

## "PSYCHO KILLER"

Rewards: $4000
Objective: Smaknite "psiha" koji proganja Love Fist.

Pratite pink tačku do kraja ulice i uđite u pink marker. Tokom scene Psycho Killer ubija dvoje i odvozi se. Pojurite ga u limuzini i napucajte ga iz drive-bya. Kada on iskoči iz zapaljenog automobila možete ga pregaziti ili




upucati.

**Morate kompletirati sve Mičove misije da bi nastavili sa Love Fist misijama.**

## MITCH BAKER'S MISSIONS

**Da bi počeli njegove misije pratite ikonu karte na radaru.**

## "ALLOY WHEELS OF STEEL"

Rewards: $1000
Objective: Trkajte se da zaslužite njegovo poštovanje.

Posle uvoda možete odabrati između dva Freeway bajka ili dva Angel bajka. Odaberite svog favorita i nastavite sa trkom. Jedini savet koji vam možemo dati je da budete pažljivi u krivinama i držite brzinu. Trebaće vam dobar balans između ova dva da bi prešli ovu misiju. Primetićete da ćete ako pritisnete dole na krstiću oštrije kroz krivine. Nemojte samo preterati jer će vam bajk isklznuti. Prođite kroz sve čekpointe (koji pokrivaju radijus od 4 bloka) i dobićete svojih hiljadu amerikanaca.

Taktika dva
Prosto uzmite neki od bajkova vaših protivnika, jer će vam tako biti toooliko lakše, jer ste em izbacili jednog protivnika iz igre em se




njihovi bajkovi drastično lakše kontrolišu.

## "MESSING WITH THE MAN"

Rewards: $2000
Objective: Napravite haos u Vice Cityju!

Imate sva minuta da podignete svoj wanted level, pa požurite. Pošto ispunite wanted level pojaviće vam se "haosmetar" ispod vremenskog ograničenja. Morate ubijati i uništavati sve dok metar ne dostigne maksimalnu vrednost. Samo radite drive-by na svemu i svačemu.

Taktika dva
Pređite u pogled iz prvog lica sa Rugerom. Pucajte u auto dok ne eksplodira. Nastavite da pucate i uspećete da podignete haosmetar iako je auto već uništen.

## "HOG TIED"

Rewards: $4000
Objective: Povratite Mitchov bajk sa vrha Ammu-nationa.

Uzmite nekog od Angela ispred bara i pođite do Ammu-nationa u centru. Naturirajte ga i popnite se uz stepenice punom brzinom i preletećete toliko da doskočite na vrh Ammu-nationa. Čuvajte se neprijatelja jer vas vrlo lako mogu ubiti pa ubijte vi njih prvi. Kada ih regulišete pođite niz stepenice. Izbegavajte da primite metak i pobijte ih sve pa pođite ka najdaljoj garaži. Uzmite Mitchov Angel i ponovo nagazite uz stepenice. Kada ponovo budete na ulici pokušaće da vas ubiju sa njihovim Gang Burritosima. Dovezite Mitchovog Angela nazad u bar da bi preuzeli lovu.

**Posle "hog tied" misije Mitch će pristati da radi za Love Fist**

## "PUBLICITY TOUR"

Rewards: $8000
Objective: Bezbedno dopremite Love Fist do koncerta na koji ide.

Uh! Limuzina koju vozite je minirana. Bomba će eksplodirati ako budete vozili suviše sporo ili suviše brzo. Najbolje je da krenete ka glavnim putevima na kopnu jer su pravi. Love Fistu će trebati oko 2 minuta i 10 sekundi da demontira bombu tako da ćete morati da držite tempo toliko vremena. Pošto je bomba demontirana pođite ka pink tački da odbacite Love Fista na koncert.




## MISIJE ATENTATI

Ove misije dobijate na govornicama širom grada. Pođite ka najbližoj govornici da bi započeli neku od ovih misija.

### "ROAD KILL"

Rewards:$500
Found: Javite se na govornici na plaži (Ocean Beach).
Objective: Atentat na pizza delivery momka.

Hmmm, nalogodavac želi da smaknete Pizza boya iz nepoznatih raloga. Imate vremensko ograničenje da to obavite. On radi na svojim isporukama a vi ga morate srediti pre nego što ih završi.

### "WASTE THE WIFE"

Rewards:$2,000
Found: Javite se na govornici Vice Point.
Objective: Ukokajte ženu.

Pratite talku da pronađete njen auto. Izlupajte je dok se ne zapali. Pošto ovo obavite morate se vrlo brzo udaljiti sa mesta zločina. Pare vas čekaju.

### "AUTOCIDE"

Rewards:$4,000
Found: Javite se na govornici blizu malla.
Objective: Smaknite 5 članova bande širom grada.

Uzmite snajper i Uzi (bilo koje oružje tog tipa) i pratite plavu tačku. Imate ograničenje od 10 minuta za ovu misiju. Pođite ka zelenom trouglu da bi pronašli svoju metu iznad table sa natpisom. Izvadite snajper i




nađite ga u glavu. Posle toga potražite zelenu tačku na radaru da bi locirali drugu metu. On će pokušati da pobegne u svom Securicaru pa ga izblokirajte da ne može pobeći. Ako ga blokirate najbolje je da ga napunite olovom iz Uzija. Kada se auto zapali on je gotov. Pratite zelenu tačku do svoje sledeće mete. Dvojica braće će početi da beže u sovjim automobilima ako vas primete. Zato ih "snajpnite" pre nego što stignu da umaknu. Opet pođite ka zelenoj tački da bi našli svoju sledeću metu u čamcu na vodi. Samo ga "zumirajte" u glavu i ne gubite vreme. Pođite ka finalnoj zelenoj tački da bi našli poslednju metu na PCJ-600. Pojurite ga i smaknite, da bi uzeli keša.

### "CHECK OUT AT THE CHECK IN"

Rewards:$8,000
Found: Javite se na govornici na aerodromu
Objective: Snajpnite metu na aerodromu.

Uzmite snajper i gledajte ženu na stepenicama. Ona će vam pokazati metu. Pronađite ga snajperom u glavu i dobićete poklon u vidu dvojke wanted levela. Zgrabite kofer i pođite u Ammu-nation u centru sa njim i zaradili ste novce.




### "LOOSE ENDS"

Rewards:$16,000
Found: Pošto ste završili misiju "The Shootist" javite se na govornicu iza Ice Cream Factory.
Objective: Pokupite kofer na vrhu Cherry Popper Ice Cream Factory.

Pripremite armor i dobro oružje i uđite u uličicu. Upucajte automobil iza kapije da bi eksplodirao i "poništio" ljude oko njega. Uzmite mašinku i hitro napucavajte kombije. Krećite se. Napucajte sve što vidite i idite na krov. Sredite trojicu pored kofera i uzmite ga. Sa koferom uskočite u helikopter i odletite do markera na aerodromu. Pošto sletite uzećete pare.

## PORNO IMPERIJA MISIJE

Da bi počeli ove misije pođite ka Prawn Islandu i idite u filmski studio. Nabavite i dovoljno novca da ga kupite. Posle kupovine idite do pink markera da bi startovali filmsku karijeru.

### "RECRUITMENT DRIVE"

Rewards:$1,000
Objective: Nabavite dve glumice za Steve Scottov film.




Pratite pink tačku da pronađete Candy Suxxx. Ona pristaje da radi za vas ali morate eliminisati njenog agenta. On ostavlja par čuvara pošto popričate sa njom. Ignorišite ih i pođite za njegovim autom i uništite ga po svaku cenu. Pošto završite sa njim idite nazad po Candy. Nakon toga idite i pokupite Mercedes iz picerije. Pošto su obe sa vama pođite nazad u studio da naplatite.

### "DILDO DODO"

Rewards:$2,000
Objective: Distribuirajte vaš film bacajući flajere sa neba.

Pošto uđete u pink marker pođite iza filmskog studija da bi pronašli skimmera. Uđite u njega i dignite se u vazduh (ne eksplozivom heh). Proletite kroz 12 markera da bi završili misiju i zaslužili te pare. Ali vodite računa o tome da vam je količina goriva ograničena pa pazite šta radite u vazduhu.

### "MARTHA'S MUG SHOT"

Rewards:$4,000
Objective: Smestite Alexu koristeći Candy kao mamac.

Pokazalo se da taj momak hoće da vam




zatvori snimanje filma. Morate mu smestiti, pa idite do Sparrowa i startujte ga. Poletite i pratite limuzinu dok ne stigne do cilja. Pođite na vrh WK Chariot hotela i ugledaćete Candy. Uzmite kameru u šake i snimite tri fotografije njega i Candy. Istog trenutka vam wanted level skače na peticu! Vratite se nazad u helikopter i odletite nazad u studio sa takvim wanted levelom i zaradili ste...

### "G-SPOTLIGHT"

Rewards:$8,000. I 10,000 dnevno od ikonice filmskog studija.
Objective: Preskočite 19 čekpointa da bi stigli

do spotlighta kojeg morate upaliti.

Uzmite bajk i pođite ka tački na radaru. Kada stignete vozite iznad stepenica i pođite ka liftu. Kada dođete na najviši sprat nagazite i izletite kroz prozor ka tački. Nastavite da ponavljate proceduru na preostalih 18 čekpointova. Kada stignete do spotlighta pođite ka pink markeru i aktiviraćete ga.

**Taktika dva**
Ponovite priču oko penjanja do prozora sve do mesta kada treba da iskočite. Pucajte u prozor i padnite sa zgrade, ali ne na čekpoint. Onda uzmite helikopter iz Hyman Condoa i koristite ga da odletite do čekpointa. Na kraju izađite i prošetajte do malog markera da bi videli iznenađenje.

## KUBANSKE MISIJE

Da bi počeli ove misije pođite do restorana u maloj Havani.

### "STUNT BOAT CHALLENGE"

Rewards:$1,000
Objective: Pređite kroz 24 čekpointa pre nego što isteknu tri minuta.

Pođite nazad pored doka i uđite u speedera. Imate 3 minuta da projurite kroz sva 24 čekpointa. Pazite na nezgodne skokove i oštra skretanja. Uzećete keš kada pokažete znanje za upravljačem.




### "CANNON FODDER"

Rewards:$2,000
Objective: Ukradite drogu iz Haićanskog logora.

Nabacite armor, Ruger i snajper. Trebaće vam. Kad mislite da ste spremni pođite ka pink tački na radaru. Opremite se snajperom i pucajte u sve automobile dok ne eksplodiraju. Nakon toga napucajte čuvare pored automobila. Posle toga će se u blizini kapije




pojavite još nekih pet čuvara koje ćete srediti uz pomoć Rugera. Pošto to obavite video sekvenca će vam pokazati snajperistu iznad zgrade. Opremite se svojim snajperom i "odaberite" ga. Iza toga desetak čuvara će se pojaviti ispred logora. Pobijte ih sa Rugerom. Ne zaboravite one iza ćoškića. Sada ste već blizu odredišta i nadjačani ste u vatrenoj moći. Pa pošto vam Kubanac kaže




da uzmete kombi, tako i uradite. Uđite u kombi sa drogom i hitro se izvezite napolje. Odvezite kombi do uličice iza Umbertovog kafea.

### "NAVAL ENGAGEMENT"

Rewards:$4,000
Objective: Ubijte Haićane iz čamca i pokupite kofer.

Pošto stignete do doka, Rico će vas sačekati. On će voziti dok vi pucate po svakom Haićaninu kojeg vidite. Kad uništite sve čamce neko će baciti granatu na čamac i Rico će stradati. Izbegavajte napade, pokokajte Haićane i pokupite oba kofera sa drogom. Dobićete wanted level tri, pa uskočite u auto i vozite se nazad do kafea po pare.

## HAITI MISIJE

Pođite ka vudu lutku da bi pronašli kolibu Auntie Poulet. Uđite unutra da bi počeli bilo koju od Haiti misija.

"Juju Scamble"
Rewards:$1,000
Objective: Prikupite 3 kofera sa drogom za "tetku".

Uđite u vozilo i pođite ka žutom trouglu. Popnite se na krov zgrade i zgrabite kofer. Čim to uradite dobićete wanted level dva a protivnici će vas napasti. Uskočite nazad u auto i pođite ka zelenoj tački da bi pokupili drugi kofer. Wanted level vam sada skače na četiri! Opet nazad do vozila i pođite ka konačnoj zelenoj tački. Pokupite i poslednji kofer i imaćete svih 5 zvezdica! Pažljivo i vrlo brzo vozite sve kofere do tetke Poulet da bi dobili svoju crkavicu.

### "BOMBS AWAY!"

Rewards:$2,000
Objective: Obrišite sve Kubance sa dokova sa vašim avionom na daljinsko upravljanje.

Pa, pođite ka žutoj tački da bi pronašli Top-Fun! kombi. Uđite u njega i steći ćete kontrolu nad daljinski upravljanim avionom. Možete baciti neograničeni broj bombi pritiskom da dugme, ali vodite računa o tome da imate samo tri aviona da eliminišete sve Kubance.
Kad preuzmete kontrolu nad avionom odvezite ga do žute tačke. Preporučujemo da sredite automobil sa nekoliko bombi. Obavezno se postarajte da sredite i makar jedan čamac. Sa drugim avionom je lako - samo izbombajte preostale čamce. Poslednjim avionom izmbombardujte preostale Kubance i osvojili ste svoj novac.

### "DIRTY LICKINS"

Rewards:$4,000
Objective: Posmicajte sve Kubance snajperom.






Pođite ka zgradi odmah iza velikih nereda i popnite se na vrh stepenica. Uzmite adrenalinsku pilulu, izvadite vaš snajper i počnite da "pronalazite" Kubance. Potrudite se da gađate one sa strelicom iznad glave. Posle dosta nastradalih Kubanaca, stižu pojačanja. Obavezno uništite vozilo u kojem dolaze Kubanci. Pobijte sve Kubance i obavezno se postarajte da neki Haićani prežive da bi dobili svoje pare.




**Posle gornje misije možete kompletirati finalnu Kubansku misiju**

## "TROJAN VOODOO"

Rewards:$10,000
Objective: Dignite Haićanski logor u vazduh.

Uzmite Voodoo i pođite ka Haićanskom logoru. Uvezite Voodoo unutra (pustiće vas da uđete). Kada ste jednom unutra, izbegavajte hice Haićana dok postavljate tri bombe u fabrici. Kada ste postavili sve bombe dobićete vremensko ograničenje od DESETAK sekundi da izađete napolje. Uh! Ništa od prolaska kroz kapiju. Tako da pođite pozadi ka stepenicama, popnite se uz njih i skočite sa zgrade da bi spasli živu glavu. Kada zgrada eksplodira pare su na računu.

Ova misija podseća na misiju Tony Ciprianija "Blow Fish!" iz GTA3. Evo slične ali malo lakšeg načina da pređete misiju. Ukradite Voodoo i odvezite se do čekpointa, ali kada prođete kroz kapiju upotrebite Uzi (sve varijante su dozvoljene) da odradite drive-by po Haićanima koji vam čak neće ni uzvratiti. Kada stignete u fabriku gde vam je rečeno da podmetnete bombe, prvo pobijte sve u zgradi ali nemojte još postavljati bombe. Tek kada ste potpuno sigurni da je i poslednji Haićanin mrtav popnite se uz stepenice i postavite prvu bombu tamo. Onda otrčite na dole i podmetnite srednju bombu a poslednja treba da bude ona kod samog izlaza iz fabrike. Na ovaj način ćete značajno uštedeti vreme. Otrčite ili se odvezite Voodooom do kapije. Ona se neće otvoriti, ali nema nikog da vas napuca sada. Onda idite do krajnjeg levog ugla zida sa kapijom i počeće video sekvenca.

## BOATYARD MISIJE

Da bi počeli sa ovim misijama morate kupiti pristanište na vrhu mape. Pošto ste ga kupili idite do pink markera da počnete misiju.

## "CHECKPOINT CHARLIE"

Rewards: Ikona za podizanje love.
Objective: Prikupite sve pakete u vodi.

Jedino što vam možemo reći je da na skretanjima idete lagano a na rampama brzo.

## KAUFMAN CAB MISIJE

**Kupite Kaufman Cabs da bi počeli sa taxi misijama.**

## "V.I.P"

Rewards:$1,000
Objective: Pokupite VIPa.

Imate jedan minut da se odvezete do Starfish




Islanda i pokupite VIPa. Ali kada pokušate da ga pokupite dolazi drugi taxi koji hoće da vam preotme mušteriju. Izlupajte ga i napucajte sve dok VIP ne pređe iz njegovog vozila u vaše. Onda ga odvezite na aerodrom da bi podigli novac.

## "FRIENDLY RIVALRY"

Rewards:$2,000
Objective: Uništite tri konkurentska taxija.

Pratite žutu tačku da bi našli jednog od taksija. Izlupajte ga i radite drive-by sve dok ne eksplodira. Ponavljajte proceduru sa sva tri taksija da bi uzeli ta dva somića.

## "CABMAGEDDON"

Rewards: $3,000 i $5,000 dnevno ikonicu. Imovina i zebra taksi.
Objective: Preživite masovni napad.
Pođite do mesta gde treba da pokupite Mercedes. Ali zamalo. Napašće vas taksisti čim stignete na odredište. Počnite sa drive-by tehnikom ili minirajte auto da bi ih uništili sve odjednom. Ali kada ste završili sa njima stiže njihov vođa u zebra taksiju. Skačite i izbegavajte njegov taksi dok pucate u njega. Kada ste napucali i njega ostvarili ste dobar profit.

Taktika dva podrazumeva da kada počne gungula nagazite na gas i počnete da vozite u krug oko ostalih taksista dok vremensko ograničenje od 60 sekundi ne istekne. Vrlo je verovatno da će se ostali taksi izlupati međusobno pa će vam biti mnogo lakše da sredite zebra taksi.

## MALIBU MISIJE

Da bi počeli sa Malibu misijama, kupite Malibu i uđite unutra. Uđite u marker pored stepenica da bi počeli sa misijama.

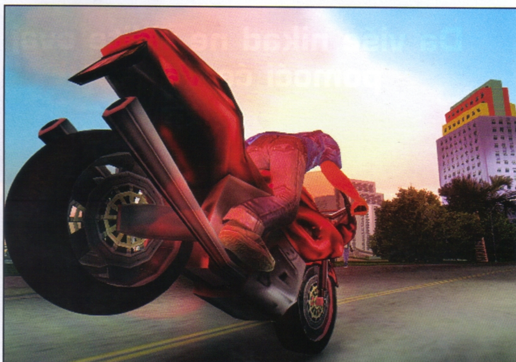
## "NO ESCAPE?"

Rewards:$1,000
Objective: Izbavite Cam Jonesa iz zatvora.

Pođite do policijske stanice. Obezbedite sebi kvalitetno vozilo koje će vas čekati napolju. Uđite unutra i hitro idite levo i pokupite policijsku uniformu. Pođite niz stepenice i upotrebite Keycard na vratima i videćete Cam Jonesovu ćeliju. Priđite joj i izvucite ga napolje. Posledica ovoga je da ćete odmah dobiti četiri zvezdice. Otpremite Cama nazad do njegove kuće i eto para.

## "THE SHOOTIST"





Rewards:$2,000
Objective: Ubedite Phil Cassidyja da vam se pridruži.

Pođite ka centru do Ammu-nationa i uđite u pink marker da započnete pucnjavu. Moraćete da ostvarite bolji rezultat od Phila da bi zaradili njegovo poštovanje. Pucajte u male mete na kraju i uvek ćete pobediti. Pošto ostvarite bolji rezultat zaradićete i keš i novog pripadnika tima.

## "THE DRIVER"

Rewards:$3,000
Objective: Ubedite Hillary da vam se pridruži tako što ćete pobediti u trci.

E ovo je jedna od najtežih misija u igri. Moraćete da se trkate sa wanted levelom dva. Nadajte se da će Hillary imati sudar sa policijiskim autom ili bilo kakvu drugu nezgodu jer će ovo biti jako ljuta trka. Ako budete imali sreće i Hillary upadne u saobraćajku imaćete mnogo bolje izglede da pobedite. Kada konačno pobedite, opet ćete imati i više para i novog člana ekipe.

Taktika koja pobeđuje u ovoj trci podrazumeva da ga saterate u neki ćošak iz kojeg ne može tako lako da se izvuče. Istrčite iz kola i izbušite mu gume. Nakon toga će biti znatno sporiji, otklizavaće i lupaće se mnogo češće. Dok ovo radite čuvajte se da i vaše gume ne stradaju od pandurskih metaka.

## "THE JOB"

Rewards:$30,000 i 10,000 dnevno od ikonice kao i posed.
Objective: Opljačkajte banku!

Uđite u taxi i odvezite se do banke. Pošto Hillary ode uđite u banku. Uđite u pink marker i dobićete odeću za pljačku banke. Uđite i videćete lepu banku. Phil će čuvati odstupnicu a Cam će ući i pokušati da opljačka banku. Pođite uz stepenice sa Camom do sefa. Cam kaže da ga ne može obiti, tj. da vam treba menadžer. Vratite se dole da bi dovukli menadžera sa sobom. Pošto otvorite sef dobijate tri zvezdice. Pucajte i pobijte sve pripadnike SWAT tima. Posle toga će se ispred pojaviti pink marker. Kada izađete napolje videćete masivnu SWAT blokadu. Uništite što više vozila možete dok Hillary ne dođe. Posle nekoliko sekundi Hillary stiže i pokušava da vas zaštiti. Njega će ubiti a vi uđete u kola sa Philom. Vozite do tačke da kompletirate misiju i uživate u zaradi.

## PHIL CASSIDY MISIJE

Posle misije "The Job" možete početi bilo koju od Philovih misija tako što ćete otići do njega.

## "GUN RUNNER"

Rewards:$2,000 i nešto oružja
Objective: Otmite oružje sa kamiona.

Uskočite u Patriota i pođite ka jednoj od žutih tačaka. Kada vidite kamion izudarajte ga dok kutije ne ispadnu na ulicu. Izađite iz vozila, pokupite oružje i uništite kamion. Učinite isto i sa sledečim kamionom a onda stiže pojačanje. Samo izbegavajte pojačanje i pokupite oružje sa dva preostala kamiona da kompletirate misiju. Možda najbolji način da završite ovu misiju je da koristite Hunter rakete, uzmete oružja i uđete u Huntera i uništite ih sve.

**Taktika dva**
Izlupajte prva dva kamiona dok kutije ne ispadnu. Nemojte ih uzimati još. Onda uništite ta dva kamiona. Ako vozčai izađu napolje ubijte ih. Do sada je vaš Patriot dobro oštećen pa idite do Pay&Spray da ga sredit, a tek onda pokupite pakete. Kada to učinite stiže im pojačanje u vidu Uzija na mopedima. Možete i smaknuti ponekog. Onda vozite severno u centar po druga dva kamiona. Ponovite proceduru. Ako vam izbuše gume ili zapale Patriota idite do Hyman Condo garaže. Ostavite Patriota unutra. Izađite (dobro naoružani) tako da se garaža zatvori. Kada je otvorite Patriot će biti kao nov. Pokupite pakete, ako su pucači još živi pobijte ih. Onda pokupite keš. Samo se čuvajte pandura prilikom prikupljanja paketa ako imate wanted level.

## "BOOMSHINE SAIGON"

Rewards:$4,000 i Philovu imovinu.
Objective: Odvezite Phila do bolnice!

Phil je sebi razneo ruku. Morate ga odvesti do bolnice. Ali Boomshine koji ste udisali vam smeta da vidite. Philova energija će se pjaviti ispod vašeg wanted levela. Kada stignete do bolnice Phil kaže da su panduri u blizini pa morate ići kod hirurga u maloj Havani. Odvezite ga do tamo...

## PRINT WORKS MISIJE

Kupite Print Works za ljutu sumu od 70,000 da bi počeli sa ovim misijama.

## "SPILLING THE BEANS"

Rewards:$2,000
Objective: Nabavite informacije od kapetana.

Prvo pođite do Malibua da bi dobili neke informacije od Kent Paula. Nakon toga nabavite armor i pođite ka čamcima. Popnite se na brod i čuvari će vas primetiti. Tamo postoji mnogo čuvara koji vas lako mogu ubiti. Popnite se na vrh broda i pobijte sve čuvare i postarajte se da vas čeka vozilo ispred broda. Kada izvučete informacije imaćete wanted level od dve zvezdice. Odvezite se pažljivo nazad do Print Worksa. Taktika bežanja podrazumeva da iskočite sa broda a nikako da silazite niz stepenice, kao i da što pre stignete do Pay&Spraya.

## "HIT THE COURIER"

Rewards:$5,000 i 8,000 dnevno od ikonice plus posed.
Objective: Ubijte kurira i preuzmite pošiljku.

Obezbedite armor i Ruger. Kada ste spremni pođite ka čamcima i to brzo. Kada pobijete sve žene sa Rugerom, obavezno se potrudite da ubijete onu iznad. I obezbedite da teško vozilo blokira izlaz jer kada kurir uskoči u auto neće moći da pobegne. Odradite koliko je potrebno drive-byova dok ne izađe iz automobila a onda je ubijte. Uđite u auto i uzmite pošiljku. Dobićete wanted level dva a onda se pažljivo odvezite do Print Worksa da bi završili i zadnju misiju u igri. I uzmete keš.







PLAYSTATION 2

## APE ESCAPE 2

**Igraj kao Spike:**

Uspešno završi igru nakon pronalaženja svih 297 majmuna. Označi "New Game" u glavnom meniju i zatim pritisni L1 + Start da bi igrao kao Spike iz originalnog, prvog dela Ape Escape.



## BLACK AND BRUISED

**Svi bokseri**: Ukucaj MIKE TYSON kao ime.

**Sve arene:** Ukucaj LENNOX LEWIS kao ime.

**God mod:** Ukucaj MUHAMMAD ALI kao ime.

**Big head mod:** Ukucaj DAVID TUA kao ime.

**Nemi CPU bokseri:** Ukucaj JESSICA MELTON kao ime.

**Gassy boxers:** Ukucaj ADAM GARDNER kao ime.




**Bori se kao robot za vežbanje:** Uspešno dovrši training mod.

**Alternativni kostimi:** Uspešno završi "Boxers Life" mod sa bokserom da bi otključao nov kostim za taj karakter.

**Obnavljanje energije:** Brzo pritiskaj X za redom nakon udarca da bi povratio malu količinu energije i smanjio šanse za nokaut od strane protivnika.

**Otključaj Intercontinental Mod:** Uđi u Setup, zatim u Cheat Codes, i pritisni sledeće tastere: Start, X, X, X, O, O, O, ■, ■, ■, Start.

**Otključavanje života svih boksera:** Uđi u Setup, zatim u Cheat Codes, i pritisni sledeće tastere: Start, X, ■, O, R1, X, ■, O, R1, Start.

**Otključavanje svih boksera:** Uđi u Setup, zatim u Cheat Codes, i pritisni sledeće tastere: Start, X, O, ■, ■, R1, R1, ■, O, X, Start.




**Dupla brzina:** Uđi u Setup, zatim u Cheat Codes, i pritisni sledeće tastere: Start, R1, R1, R1, R1, R1, R1, R1, R1, R1, R1, Start.

**Neranjivost za boksera 1:** Uđi u Setup, zatim u Cheat Codes, i pritisni sledeće tastere: Start, X, X, O, O, R1, R1, Square, Square, Start.

## BREATH OF FIRE V / BREATH OF FIRE V: DRAGON QUARTERS



**Restartovanje:** Restartovanje otključava oblasti koje na početku igre nisi mogao da obiđeš. Međutim, što više restarta, teži su protivnici od početka. Ukoliko nisi nakupio dovoljno veština, magija i oružija, lako se možeš zaglaviti u takvoj situaciji.

**Mrtva tela:** Ukoliko pronađeš mrtvaca, proveri ga. Neki od njih mogu imati veoma korisne stvari koje možeš poneti.

**Laki skilovi (veštine):** Ukoliko si već kupo-



vao u "Ant" selu, i dosta prešao igre, restartuj sa svim itemima koje trenutno imaš kod sebe i nastavi konstantno borbu. Ukoliko se budeš dovoljno borio, prodavnica će imati nove "veštine" (skilove) koje mogu biti korisne. Neophodno je da nabaviš "Nina's Fire Blast" i "Ice Blast spells" uz "Ryu's Status Effect" napade.

**Lakša pobeda:** Upotrebi sledeći trik za lakšu borbu nakon napada rendžera posle "Ice" nivoa. Ukoliko si bio pametan i nisi upotrebio Dragon Change u toku laganih bitaka, onda imaš šansu za uspeh. Pobedi prvi talas napada bez prelaska u "dragon" formu. U drugoj bici suočićeš se sa mašinom. Za nju upotrebi "Nina's Fragball spell". U poslednjoj borbi suočićeš se sa komandirkom. Ovo je teška bitka. Ona napada snažno i brzo. Pređi u "Dragon" formu, pobij njene partnere, pa tek onda nju. Kada bude umrla, ispustiće veoma dobar mač za Ryu.

**Pomaganje prodavcu** - U toku igre, susretaćeš čoveka koji će hteti da unapredi svoju prodavnicu oružija. U zavisnosti od toga koliko mu daš, *prodavnica će biti bolje snabdevena:*

1-100 - Osnovno oružije.
101-500 - Osnovne veštine.
501-1.000 - Bolje oružije i neke veštine.
1.001-2.000 - Bolje veštine i više itema i skilova.
2.001-2.500 - Mega heal kitovi po nižim cenama.
2.501-3.000 - Veliki izbor dobrog oružija, itema, skilova, štitova i mini igra.
3.001-5.000 - Odlično oružije za Lin, a slabo za Ryu i Ninu, i dobri spelovi (magije) za Ninu.
5.001-10.000 - Veliki izbor odličnog oružija,

skilova, spelova, stat
increaser-a, armora, itema, ali bez mini igre.

**Bosch kombo-i:**
- Twin Wake: Snakebite + Lion Smash

**Ryu kombo-i:**
- X Slash: Sideslash + Verticalslash

**Lin kombo-i:**
- Bind: There! + Stay There! i Steal: Greetings + C'mere!



## THE SIMS

**Cheat meni i varanja:**

Da bi dobio meni za varanje, u glavnom meniju
pritisni istovremeno sva četiri (R1, R2, L1, L2) tastera

**Iz cheat menija možeš ubaciti sledeće šifre:**

**MIDAS** - Otključava sve igre za dva igrača, sve zaključane objekte i sve zaključane skinove.

**FREEALL** - Čini da svi objekti koštaju 0 simoleana




PARTY M - Otključava Party Motel u modu za dva igrača

SIMS - Otključava "Play The Sims" mod bez prolaska kroz "Get a Life Dream House".

**GOAPE** - Besplatan "Monkey" sluga

**Life Of Crime poziv** - Spreči lopova da pobegne iz "Get A Life" moda da bi otključao "kriminalnu" putanju igre u svim modovima.

**Uzmi 99.999 za 2 minute:** - Uđi u "build"



mod i napravi prav zid koliko god možeš dugačak. Zatim na obe strane zida stavi najskuplje tapete.
Sada prodaj jednu stranu zida (kada pustiš ■, nastavi da ga pritiskaš iz početka), primetićeš da ti se novac povećava za oko 340 dolara svaki put kada pritisneš ■. Sada možeš imati 99.999 dolara.

**Zadobijanje "zabavnih" i social nivoa:**

Preskoči posao svakog drugog dana do tačke kada te pozivaju na razgovor, ali ne dobijaš otkaz. Kada si kod kuće, pozovi prijatelje i igraj bilijar ili druge društvene igre.

**Otključavanje moda za dva igrača:**

Na početnom ekranu pritisni R1, R2, L1, L2 u isto vreme da bi dobio cheat meni.
Ukucaj **MIDAS** i pritisni "done".
Pokreni "Get A Life" mod.
Uđi u "Hot Tub" sa devojkom.
Pritisni "Start"




Izaberi "Quit"
Izaberi "Just Quit"
Sada je otključan mod za dva igrača.

Skriveni objekti i modovi:- Radeći navedene stvari, možeš otključati objekte:

Aroma Machine: Kada prvi put uspešno napraviš ručak.
Chairmaster Vanity Table: Popravi televizor nakon što ga Morn polomi u prvom poglavlju (Chapter 1).
Elektronski kontrolni sistem za insekte: Nadogradi cenu kuće u drugom poglavlju (Chapter 2).
Domar: Popravi sve u kući u drugom poglavlju (Chapter 2).
Služavka (devojka): Očisti i pospremi celu kuću u drugom poglavlju (Chapter 2).
Motel u modu za dva igrača: Napravi razuzdanu žurku u trećem poglavlju (Chapter 3)
Muzej u modu za dva igrača: Pozajmi 800 Simoleona od Mom-a u prvom poglavlju (Chapter 1)
Perspiraction Executive Treadmill: Nađi posao u prvom poglavlju (Chapter 1)
Strip Poker Table: Dođi do unapređenja u poslu (nivo 4) u trećem poglavlju (Chapter 3)
Teppan'Yaki Table: Dođi do unapređenja u poslu (nivo 3) u drugom poglavlju (Chapter 2)
Vanity Mirror: Popravi televizor nakon što ga Morn polomi.



**Laki "skill"-ovi** - Isteraj porodicu iz kuće. Kada se ovo dogodi, njihovo raspoloženje će naglo skočiti kada se iseliš iz kuće. Kada uđeš u kuću, studiraj, radi itd..

**Zadržavanje dece kod kuće da ne idu u školu:**

Ukoliko ne želiš da ti dete ide svaki čas na autobus zbog škole, postavi dete na sred puta gde autobus čeka decu. Autobus se neće pojaviti i dete neće otići u školu.

**Zadržavanje gostiju i poboljšavanje tvog socijalnog statusa:**

Napravi žurku. Kada ti pristignu gosti, uvedi ih u kuću. Pauziraj igru i uđi u "build" mod. Gde god su vrata za izlaz zameni ih zidom. Vrati se nazad u igru. Pošto gosti ne mogu da izađu iz kuće, nastaće luda žurka.
Sada možeš razgovarati sa bilo kim o čemu

hoćeš i oni neće otići, eventualno ćeš se sa nekim i smuvati. Takođe možeš kupiti i par kreveta ukoliko se neko umori.

**"Brže" presvlačenje:** Kada Sim počne da se presvlači, pauziraj igru sa L1. Za to vreme će se Sim presvući, a igra će biti "zamrznuta".

**Brže postavljanje tapeta i tepiha:** Drži L1 ili R1 i pritisni ■ u isto vreme.

Vanzemaljska otmica - Kupi teleskop i dugo ga koristi. Tvoj Sim će biti otet i nestaće. Nakon par sati će se vratiti sa drugačijim karakteristikama (stats).

## THIS IS FOOTBALL 2003

**Neograničen novac za svaku sezonu:** Pritisni Desno(2), Levo, Gore(3) u glavnom meniju. Zvuk će potvrditi tačan unos koda. Ponovi ovaj kod da bi isključio njegov efekat.

**Neograničen novac za jednu sezonu:** Pritisni Gore(2), Dole, Levo, Desno, L1 u glavnom meniju. Zvuk će potvrditi tačan unos koda. Ponovi ovaj kod da bi isključio njegov efekat.

**Neograničen "skill" (veština) kod timova koje si sam kreirao:** Pritisni Gore(2), R1, L2, Gore, L1 u glavnom



meniju. Zvuk će potvrditi tačan unos koda. Ponovi ovaj kod da bi isključio njegov efekat.

**Semi Profesionalni timovi:** Pobedi Semi Profesional Ligu u "career" modu.

**Školski timovi:** Pobedi Školsku ligu u "career" modu.

**Evropski All-Stars tim:** Osvoji Euro Kup da bi otključao European All-Stars tim.

**Afrički All-Stars tim:** Osvoji African Kup da bi otključao African All-Stars tim.

**Asia/Oceania All-Stars tim:** Osvoji Asia/Oceania Kup da bi otključao Asia/Oceania All-Stars tim.

**Severnoamerički All-Stars tim:** Osvoji American Kup da bi otključao American All-Stars tim.

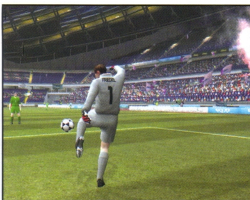
**Južnoamerički All-Stars tim:** Osvoji Južnoamerički kup da bi otključao južnoamerički All-Stars tim.

**Svetski All-Stars team:** Osvoji Svetski kup (Jules Rimet) trofej da bi otključao svetski All-Stars tim.

**Timewarp timovi:** Osvoji Timewarp Kup da bi otključao od 50's Madrid do 70's Highbury timove. Osvoji Timewarp ligu da bi otključao od 70's Liverpool to 90's Marseille timove.

**Jungle stadion:** Osvoji South American Kup pod "amateur" setovanjem težine.

**School Field stadium:** Osvoji Asian Kup pod "amateur" setovanjem težine.



**School Pitch stadium:** Osvoji American Kup pod "amateur" setovanjem težine.

**View credits:** Pritisni L2, L1(2), L2(3) u glavnom meniju.

**Farm sounds:** Pritisni L1(2), R2, Gore, Dole, Desno u glavnom meniju.

**Fast announcers:** Pritisni L2, R2, R1, R2, L2, R2 u glavnom meniju.

**FMV sequences:** Pritisni L2, L1(3), L2(2) u glavnom meniju.



## PRIMAL

**Kod meni** - Drži L1 + L2 + R1 + R2 oko pet sekundi u glavnom meniju, ili u "bonus materials" meniju ili opcionom meniju da bi ti se prikazao ekran za unošenje kodova (Magic Codes). Stani na (osvetli) jedno od "A" slova u kodu, zatim drži ✕ i pritisni levo ili desno da bi ga promenio. Pritisni ■ da bi prihvatio kompletiran kod. Pritisni △ da bi izašao iz ekrana za unos koda.

**Neranjivost** - Ukucaj "MONSTROUS" u ekranu za unos kodova (ne zaboravi da pritisneš taster ■ na kraju unosa) i zatim učitaj snimljenu igru.



**Bonus materijali** - Unesi "OBLIVION" u poslednjoj bonus oblasti "Bonus E", i pritisni ■, a zatim △ da bi se vratio u meni. Uđi u tarot galeriju karata, zatim izađi i izlistaj bonus materijale.

ARCANUM ~.~ Otključaj Tarot Gallery
ASCENDANT ~.~ Otključaj Bonus E
AURORA ~.~ Otključaj Bonus B
CHARYBDIS ~.~ Otključaj Aquis
DEMONISE ~.~ Neranjivost
FLINTLOCK ~.~ Otključaj Aetha
MIRRORY ~.~ Otključaj Bonus D
MORTIFIC ~.~ Lako "ubijanje"
PSYCHOSIS ~.~ Otključaj Bonus C
SEABREEZE ~.~ Otključaj Bonus A
SNOWFLIGHT ~.~ Otključaj Solum
SUNSTONE ~.~ Otključaj Volca

**Otključaj 16Volt Intervju** - Završi carstvo Aetha da bi otključao 16Volt Interview.

**Koncept art** - Sakupi različite tarot karte u toku igre da bi otključao koncept art. Možeš ga pogledati nakon što završiš prvi deo igre.

**Pravljenje FMV (filmskih) sekvenci** - Uspešno završi područije Aquis da bi otključao "Making Of" (izrada) opciju.

**Trejler FMV sekvenca** - Uspešno završi područije Volca da bi otključao "Trailer Video" opciju.

## RAYMAN 3: HOODLUM HAVOC



### Povećanje nivoa maksimalne energije

Pokupi 6 kaveza da bi podigao nivo maksimalne količine energije. U toku igre, ovo možeš učiniti do 10 puta.



### Udvostruči svoje poene

Pokušaj da pokupiš dragulje i ostatke dok "trošiš" specijalno odelo. Ovim putem, poeni se umnožavaju duplo. Borbeni oklop se duže "troši", pa koristi njega da bi zaradio maksimalan broj poena kada sakupljaš dragulje na većim distancama, ali generalno, upotreba svakog odela udvostručuje bodove.

### Posmatraj i nemoj previše trčati

Postoje dva bonusa koja možeš upotrebiti za povećanje poena - jedan je plava buba koja se tiho skriva u delovima nivoa koji se ne primećuju iz prve. Rayman treba da je pronađe iz prvog lica i gleda u nju neko vreme.

Drugi bonus je crvenkast vanzemaljski cvet




koji beži ukoliko Rayman trči, napada ili "puca". Ukoliko ti uspe da mu se prišunjaš i ne oteraš, možeš zaraditi dosta poena.

### Rayman 2-D Madness mini-igra

Sakupljaj dragulje tokom igre da bi zaradio 1000 poena i otvorio je.

### Racket Jump mini-igra

Sakupljaj dragulje tokom igre da bi zaradio 3000 poena i otvorio je.

### Crush mini-igra

Sakupljaj dragulje tokom igre da bi zaradio 4000 poena i otvorio je.

### Razzof Circus mini-igra

Sakupljaj dragulje tokom igre da bi zaradio 6000 poena i otvorio je.

## TENCHU 3: WRATH OF HEAVEN

### Otključavanje svih etapa i misija u multiplejeru:

Pritisni L1, R1, L2, R2, Desno, ■, L3, R3. Ovim putem ćeš dobiti svih šest misija za oba moda u multiplejeru.

### Povećanje itema

U ekranu za odabit itema, drži R2 + L2 dok pritiskaš: ■, ■, ■, Gore, Levo, Dole, Desno.



### Povećanje skora (rezultata)

Pauziraj misiju. Sada upotrebi kontroler utaknut u drugi port. Drži L1 i R1 i pritisni Desno, Desno, Levo, Levo. 100 poena će biti pridodato tvom skoru.

### Obnavljanje zdravlja

Pauziraj igru i zatim pritisni: Gore, dole, Desno, Levo, ■, ■, ■.

### Prikazivanje skora (rezultata)

Pauziraj misiju. Upotrebi kontroler utaknut u drugi port i pritisni Desno, Desno, Levo, Levo. Sada, dok budeš igrao, bićeš u mogućnosti da pratiš trenutni skor i vreme.

### Otključavanje svih karaktera

U naslovnom ekranu pritisni: L1, R2, L2, R1 Desno, Levo, L3, R3.

### Otključavanje svih itema

U ekranu za odabir itema drži R1 + L1 i pritiskaj: Gore, ■, ■, Levo, ■, ■, Dole, ■, ■, Desno, ■, ■.

### Otključavanje svih planova/skica

U ekranu za odabir misija, pritisni: R3, L3, R2, L2, R1, L1.

### Otključavanje svih misija

U ekranu za odabir misija, pritisni: L1, R1, L2, R2, Desno, ■, L3, R3.

**Otključavanje Bonus etapa** - U naslovnom ekranu pritisni: L1, Gore, R1, Dole, L2, Desno, R2, Levo.

### Otključavanje Demo nivoa

U naslovnom ekranu pritisni: Gore, Dole, Desno, Levo, ×, ×, ×.

### Otključavanje Tesshu za igranje

Završi igru jedanput sa Rikimaru i jedanput sa Ayame da bi otključao Tesshu.

### Tajna Bamboo šume

Ukoliko čučneš u izvor vruće vode, obnoviće ti se zdravlje.

# TERMINATOR 3

Premijera: 23 jul, 2003.







| | |
|---|---|
| Uloge: | *Arnold Schwarzenegger, Nick Stall, Christine Loken i Clare Dejns* |
| Režija: | *Jonathan Mostow* |
| Premijera: | *Sava centar 23. JUL.2003* |

Rekao je: "Ill be back" i održao reč. Nakon jedanaest godina metalni gost iz budućnosti opet je s nama. U Terminatoru III: Rise of the Machines ("Terminator 3: Pobuna Mašina"), najskupljem filmu u istoriji, imaćemo priliku da vidimo mnogobrojna iznenadjenja. SCHWARZENEGGER se do sada borio sa teroristima, vanzemaljcima, super-junacima i samim djavolom, ali najveći izazov biće mu norveška plavuša. Režije se ovaj put prihvatio JONATHAN MOSTOW (U-571) i sigurno mu nije bilo nimalo lako da nastavi tamo gde je stao JAMES CAMERON. Film će u Americi biti premijerno prikazan na njihov najveći praznik - Dan nezavisnosti, a vrlo ubrzo nakon toga uzdrmaće i bioskopske dvorane širom sveta. Do tada - budimo strpljivi!

Prošla je cela dekada od kada je Džon Konor (Nik Stal) pomogao da se čovečanstvo spasi od masovnog istrebljenja. Sada, Konor živi kao beskućnik, bez novca i posla. Ne postoji nikakav trag o njegovom postojanju. Skynet - visoko razvijena mreža mašina koja je već jednom pokušala da ga ubije i povede rat protiv čovečanstva ne može da mu udje u trag. Sve dok...

...se iz senke budućnosti T-X (Kristana Loken), Skyneteov najsofisticiraniji kiborg, ne pojavi u sadašnjosti kako bi obavio posao koji njegov predhodnik T-1000 nije završio. Ova mašina je nemilosrdna isto toliko koliko je prelep njen ljudski oblik.

Konorova jedina nada za opstanak je Terminator (Arnold Švarceneger), njegov davni misteriozni ubica. Zajedno, moraju pobediti superiornu T-X i sprečiti Sudnji Dan...ili se suočiti sa apokalipsom i nestankom civilizacije koju znamo.

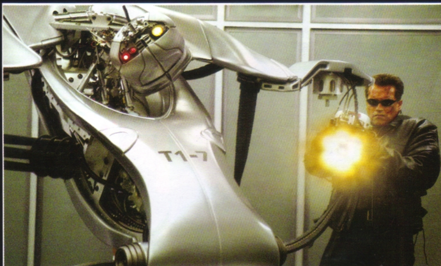
"Terminator 3" je treći nastavak holivudske priče koja se premijerno pojavila 1984. godine prikazivanjem filma "Terminator". Prepoznatljiv humor i eksplozivna akcija svrstavaju "Terminatora 3" u novo električno poglavlje serijske sofisticirane mitologije. Arnold Švarceneger reprizira svoju sjajnu ulogu Terminatora uz Nika Stala, Kristanu Loken i Kler Dejns. Sten Vinston se vratio da i u ovom delu nadgleda animaciju i efekte šminke, dok je vizuelne efekte ponovo producirala ILM. Scenario su napisali Džon Brankato, Majkl Feris i Tedi Sarafian koji je baziran na priči Džona Brankatoa, Majkla Ferisa i Džonatana Mostova.

Nikad do sad za snimanje jednog filma nije izdvojena tako impresivna svota: 170 miliona dolara! T3 se po budžetu može uporediti jedino sa filmovima: "Titanik" i "Waterworld".







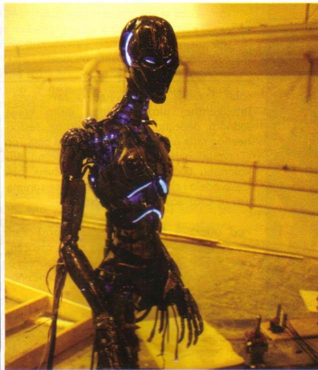



## NOVI METALNI ARNI

Ono što je definitivno novo su vizuelni i specijalni efekti. Tim koji je dobio Oskara za svoj rad na filmu T2, ponovo se sastao i svoj rad doveo na novi nivo. "Osnovna misao je bila da uradimo nešto što ranije nije viđeno", kaže FX čarobnjak Sten Vinston, koji je kreirao originalnog Terminatora. "Terminator je bio prekretnica sve dok smo mogli da uvodimo animiranu elektroniku i robotiku. T2 je postao oličenje za efekte likova i robota i mešavinu žive akcije sa CGI, tako da je T3 morao da to prevaziđe. To je ono što planiramo da uradimo."

Svaki film počinjemo sa idejom: "šta da uradimo da bismo prikazali ono što niste videli u Terminatoru?" Zato ćete videti Arnolda na kraju ovog filma, kakvog ga nikada niste videli. Imamo T-X i nju morate videti potpuno novu. Morali smo da kreiramo nekoga za koga biste pomislili da može da sredi Arnolda - ali u obliku lepe žene. Siguran sam da će vam se svideti T-X."

Sa tako velikim filmom kao što je T3, ne iznenađuje činjenica da je Mostov angažovao Džordž Lukasovu FX kuću ILM da se pobrine za G efekte. Sa 300-500 CG snimaka, supervizor za vizuelne efekte, Pablo Helman (nominovan za Oskara za film "Napad klonova") je uradio veliki posao. Morali smo da spojimo praktične stvari koje je uneo Sten Vinston - sve makete robota - do digitalnih maketa', nastavlja Helman. "To je zaista bio veliki izazov..."












## IZBAČEN IZ KOLOSEKA (DERAILED)

Žanr : Akcija
Trajanje : 90 minuta
Glumci : Jean-Claude Van Damme, Tomas Arana, Laura Elena Harring
Režija : Bob Misiorowski

Voz smrti je otet od strane terorista koji su uspeli da ukradu biološko oružje i da ga sakriju u vozu koji putuje kroz istočnu Evropu. Među otetim putnicima su i tajni agent Kristof (Žan Klod Van Dam) i lepa Galina (Laura Elena Haring), čije zanimanje je - sofisticirani lopov. U trenucima kada teroristi pokušavaju da aktiviraju biološko oružje Kristof preuzima stvari u svoje ruke boreći se za spas otetih putnika i pokušavajući da spreči širenje smrtonosnog virusa koji preti da uništi čovečanstvo.






















## GROZNICA SUBOTNJE VEČERI (SATURDAY NIGHT FEVER)

Žanr : Triler
Trajanje : 114 minuta
Glumci : Travolta, Karen Gorney
Režija : John Badham

John Travolta se pojavljuje u zavodljivoj i inteligentnoj ulozi lokalnog disko kralja. Jednom nedeljno, nakon napornog šestodnevnog rada u bruklinskoj prodavnici boja Toni (Travolta) nabacuje na sebe neizbežnu Brut kolonjsku vodu, oblači cvetnu košulju, belo disko odelo i cipele za ples, ritualno se spremajući za Groznicu subotnje večeri.

Pod uticajem Stefani, njegove sofisticirane plesne partnerke, kao i starijeg brata, razočaranog sveštenika bez iluzija, Toni počinje da preispituje svoj način života i svu ograničenost svojih životnih šansi.

Odlične plesne tačke i muzika poznate grupe Bee Gees čine ovaj film zanimljivim i besprekornim barometrom generacije sedamdesetih.

Vreli pozdrav iz mega vrele redakcije Bonus-a (kvragu, gde je ta klima?). Za ovaj mesec smo vam spremili mali serijal igračaka koje vam mogu doneti tone silne zabave. Za reku vam predlažemo Racing Hovercraft, za more Sea Tiger podmornicu a za generalno plašenje starih, sujevernih penzionera, preporučujemo Solar Airship. Za one koji su prepuni strpljenja tu je Superplexus, dok za opuštenije varijante imate i - mobilni bilijar.

## JEDI LIGHTSABER



| | |
|---|---|
| Ime proizvoda: | Jedi Lightsaber |
| Cena: | $33.00 |
| Dizajn: | 8 |
| Prakticnost: | 9 |
| Cena/kvalitet: | 9 |
| Ocena: | 93% |

Davno, davno u galaksiji dalekoj stvoreno je moćno oružje za najbolje ratnike Univerzuma...Laserska sablja.

Nema klinca koji je gledao popularni serijal Star Wars a da se nije napržio na izgled i zvuk laserskih sablji moćnih Džedaja. Sada više nema potrebe da se mlatite drvenim štapovima i proizvodite taj tako cool zvuk dok uz pomoć drugara oslobađate još jedan lokalni park od zlih sila Dart Wadera.

Ovo sjajno dizajnirano oružje je bez sumnje najbolja igračka koju je kompanija Lucas Arts promovisala na plodnom serijalu Star Wars. Osetićete momentalno moć Sile koja struji kroz vaše vene čim uzmete ovo čudo u ruke. Ko može da dokaže moć nekakvih blastera kada vi kao primer možete navesti Ben Kenobi-ja, Qui-Gon Jinn-a, Darth Maul-a ili Luca Skywalker-a, koji su uspešno koristili ove smrtonosne bebice.

Možete izabrati sablju plave boje u stilu Obi van Kenobija ili crvenu u stilu dart Wadera. Na dršci možete uneti sopstvenu šifru tako da nikakav špijun zlih Sila ne može da zloupotrebi vaše oružje. Takođe možete podesiti i jačinu zvuka koji sablja proizvodi i time dodatno preplašiti izaslanike zla. Koristite ovo oružje u ime Mira, ostanite na Svetloj strani i da umalo da zaboravim - MAY THE FORCE BE WITH YOU...

## SUPERPLEXUS




| | |
|---|---|
| Ime proizvoda: | Vectron Blackhawk |
| Cena: | $ 140 |
| Dizajn: | 10 |
| Prakticnost: | 9 |
| Cena/kvalitet: | 10 |
| Ocena: | 98% |

I ranije su pravljeni Leteći tanjiri na daljinsko upravljanje, ali tek sada sa ovim **Vectron Blackhawk** modelom možemo reći da je tehnologija igranja blizu svog zenita. Prva prednost ovog modela nad ne samo NLO-ima već nad svim letećim igračkama je ta što ima autopilota. To znači da ga možete pustiti da se vrti u vazduhu i praviti se da ste zbunjeni poput svih prisutnih ljudi.Druga prednost je ta što ova igračkica ne može lako da padne i pokvari se. Sama arhitektura tanjira je takva da se on rotira kompletno oko svoje ose, pa mu ni ne trebaju razni žiroskopi i motori (koji bi samo trošili baterije). Upravljač je napravljen kao analogni džojstik za neku konzolu tako da će to biti olakšavajuća okolnost za konzolaše. Kontrole su savršeno precizne tako da uz dosta vežbe možete aterirati ovo čudo na vrh antene zgrade prekoputa. Možete podesiti uređaj na letenje u enterijeru (ograničena brzina) i eksterijeru (možete uključiti opciju Boost pri kojoj će mali tanjirčić dobiti poprilično veliko ubzanje, pri čemu se savetuje da to radite na VEOMA OTVORENOM I ŠIROKOM prostoru).Takođe, možete dokupiti mali displej koji se kači na tanjir. Možete otkucati poruku od maksimum 30 slova. Možete poslati ovo čudo kod komšije i pozvati na basket ili upozoriti istog da smanji preglasnu muziku. Možda smo svedoci početka novog načina komuniciranja? Šalu na stranu, ova igračka zaslužuje svaki cent svoje cene (140 $ nije malo, ali za ovakvo čudo sa garancijom od 1 godine se definitivno isplati).
Vertikalno uzletanje je velika prednost (naročito u gradu), a ostavlja i veliki utisak na klince sa aviončićima, nedoraslim za vaš moćni-intergalaktički-vanzemaljski leteći tanjir. Skoro nije izašla bolja igračka na Zemlji, a koliko znamo, ni na drugim planetama.

# NAJBOLJE IZ 2003 GODINE

## RACING HOVERCRAFT



| Ime proizvoda: | Racing Hovercraft |
|---|---|
| Cena: | $89.00 |
| Dizajn: | 9 |
| Prakticnost: | 10 |
| Cena/kvalitet: | 9 |
| Ocena: | 98% |

Automobilčići na daljinsko upravljanje jesu veoma zabavni, ali ako volite da probate malo drugačije stvari, Racing Hovercraft je fantastična stvar za vas. Ova bebica ne samo što lebdi iznad zemlje, već lebdi i iznad vode, leda ili snega! Zamislite samo da sedite na obali neke reke i vozikate ovo čudo plašeći patke, ribe i same ribare dok klinci sa nekakvim brodićima i gliserčićima ljubomorno pokušavaju da vas preteknu!
Kako funkcioniše? Postoji usisni ventil koji uvlači vazduh u kompresor i zatim ga izbacuje na donju stranu i time stvara jastuk vazduha na kome Racing Hovercraft lebdi. Na zadnjem delu mašinerije, postavljena su dva propelera kojima vi upravljate i zadajete brzinu i ugao po kom će Racing Hovercraft lebdeti.
Ono što čini ovu napravicu tako zabavnom jeste to da ga u sred zime možete voziti preko zaleđenih površina. Samo pazite da vam se baterije ne potroše dok je vozilo udaljeno od obale jer ćete morati da se upustite u opasnu avanturicu dok ga povratite (zato ga jednostavno možete vozikati po kopnu ili u svojoj kancelariji).

Mana ove igračke jeste činjenica da bukvalno guta baterije. Obične baterije koje možete kupiti na svakoj trafici će vam trajati do 20 minuta zato što sva tri motora koriste obe baterije istovremeno. Ali ne brinite se da će se on jednostavno srušiti kad istroši sve baterije. Polako će usporavati i na kraju će stati ali će i dalje lebdeti da bi ste mogli da ga uzmete (ako je na vodi). Par upozorenja za kraj - ne treba ga puštati iznad mora (slane vode uopšte) jer kada se vlaga osuši, so koja ostane na motorima može ga oštetiti. Ne treba ga voziti iznad previše kamenitog predela jer se može oštetiti donji propeler.
Uz njega dobijate daljinski upravljač, mali paket punjivih baterija, sam uređaj, knjižicu sa uputstvima i sate beskrajne zabave. Veličina mu je 38 x 26 cm, max brzina 20 km/h (ako ga sve vreme vozite na maksimalnoj brzini baterije će vam trajati svega 13 minuta) .

## SEA TIGER







| Ime proizvoda: | Sea Tiger |
|---|---|
| Cena: | $35.00 |
| Dizajn: | 8 |
| Prakticnost: | 8 |
| Cena/kvalitet: | 9 |
| Ocena: | 89% |

Sada vam predstavljamo još jedno malo čudo za ljude koji vole dobru zabavu. Sea Tiger je najnovija minijaturna podmornica za istraživanje dubina reke, mora ili vaše tako drage kade. Sea Tiger je specijalno otežan tako da lako može zaroniti i izroniti velikom brzinom. Sada komotno možete najuriti jato riba upravo u vašu pecarošku mrežu!

Sea Tiger sigurno ne može da "svari" 20,000 metara dubine ali zato može da dogura do sasvim dovoljnih 4 metra dubine. Ono što je sjajno je to da je ne samo podmornica vodootporna (naravno) već je i sam daljinski takođe vodootporan! To znači da vas neće raspaliti stuja u kadi i znači da (za one iskusnije) možete roniti uporedo sa svojom podmornicom!

Dodatno možete dokupiti farove (savršeno za one najzanimljivije mračne kutke dna reke), malu sirenu koja plaši ribice (služi i za lociranje podmornice) i malu kamericu!!! Ovaj detalj unosi takvo osveženje na tržište igračaka da zaista treba čestitati proizvođačima. Uz kamericu dobijate i mali displej (veličine ekrana Game Boy-a), koji naravno nije vodootporan tako da ćete morati da ga koristite sa suvog. Koristi standardne baterije (nisu u paketu), veličina je 16.5 x 11.5cm.

## SOLAR AIRSHIP






| Ime proizvoda: | Solar Airship |
|---|---|
| Cena: | $13 |
| Dizajn: | 7 |
| Prakticnost: | 10 |
| Cena/kvalitet: | 10 |
| Ocena: | 95% |

"Čoveče, pa to je najveći koji sam videla u životu!" U redu, ona priča o tvom Solar Airship-u, ali ti ne moraš to tako da predstaviš drugim ljudima. Solar Airship je najveća leteća igračka ikada proizvedena. Dugačak je 8 metara (?!) i na nebu izgleda prosto neverovatno.

Sada ste sigurno pomislili da biste umrli da pokušate naduvavanje balončine od 8 metara. Ne brinite, jer kako mu i samo ime kaže, Solar Airship se naduvava na sunčevu svetlost! Materijal od kog je napravljen Solar Airship je ultra laki mat-crni film. sve što treba da radite je da ga držite otvorenog i hodate brzo dok se ne napuni vazduhom. Film absorbuje toplotu, zagreva vazduh koji je lakši od hladnog vazduha i samim tim balon će poleteti! Funkcioniše poput pravog balona na topli vazduh samo što koristi prirodno zagrevanje umesto gasa. Ako biste imali dovoljno dugačak kanap mogao bi da leti na 2 km od zemlje!

Zamislite reakcije ljudi kada vide ogromnu kobasicu koja opušteno lebdi iznad grada! Uz njega dobijate konopac (ojačan naravno) dug 120 metara, držač sa automatskim namotavanjem, potpuno uputstvo i mali paket boja sa kojim možete oslikati svoj balon i plašiti ljude u soliterima.

## POOL TABLE



| | |
|---|---|
| Ime proizvoda: | Pool Table |
| Cena: | $15.00 |
| Dizajn: | 8 |
| Prakticnost: | 10 |
| Cena/kvalitet: | 10 |
| Ocena: | 95% |

Partija snooker-a ili klasičnog bilijara uz par pića, prijatno društvo i dobru muziku nikako ne može da dosadi. Ali zašto plaćati bilijar u nekoj preko leta znojavoj, zagušljivoj buvari (gde je većina stolova kriva), kada to možete uraditi u kući, u vikendici najboljeg druga uz roštilj (i žene(ili tipove!)). Uostalom koji kafić ili buvara radi u 11 pre podne?

Svi su oduvek želeli da imaju svoj bilijarski sto, ali najčešće je problem bio ili u nedostatku prostora (retko) ili u nedostatku finansija (veoma često). Sada je i to ostvarljivo. Ovaj sto za bilijar može da se za tren namontira na vaš kuhinjski ili radni sto. Veoma lako se raspakuje a da bi se dobilo na prostoru, loptice kada upadaju u rupu, ustvari upadaju u nogu samog stola (ako ste zbunjeni pogledajte sliku). Sto može lako da se nosi na plažu, piknik ili do komšije. Sama armatura stola, iako izgleda slabašno, je veoma, veoma stabilna, tako da neće doći do klackanja. Ovaj bilijar je proglašen za najbolji model mobilnog bilijara 2002 godine.

Set uključuje dva štapa za klasičan bilijar, dva štapa za snooker, trougao za nameštanje loptica, set snooker loptica i set 8 ball (klasičnih) loptica, poprilično kvalitetnu knjižicu sa pravilima za obe igre (mada je tu uvek varanje) i dodatne krstaste štapove. Veličina je 656 x 366 x 180 (visina) mm a težina 1.7 kg.
Možda uspete i da povratite uloženi novac ako se kladite sa slabijim protivnicima (he, he...).

## SUPERPLEXUS



| | |
|---|---|
| Ime proizvoda: | Superplexus |
| Cena: | $ 30 |
| Dizajn: | 10 |
| Prakticnost: | 9 |
| Cena/kvalitet: | 9 |
| Ocena: | 97% |

***Prokleto*** zarazno. Umrećete s njim u ruci. Garantovano.

Superplexus po imenu deluje kao neka stara igra sa Atari-ja a izgleda kao neka naprava vanzemaljskog porekla. Radi se o igri poput Rubikove kocke samo sa mnogo, mnogo jačim zaraznim dejstvom.

Pre nego što odbacite Superplexus kao još jednu logičko-beskrajnu-mozgoubitačnu igru pročitajte ostatak teksta i shvatite zašto je ovaj proizvod zapalio pola sveta (proglašen je za jednu od najboljih zabavnih igara za jednog čoveka ove sezone)..

Sve se svodi na to da morate rešiti lavirint unutar velike providne plastične lopte, iznutra prepune trodimenzionalnim mostićima, tunelima i kanalima. Tako što vrtite i obrćete celu konstrukciju vozite malu metalnu lopticu kroz ceo taj kompleks - sve do cilja. Deluje jednostavno, provaljeno i dosadno. E pa grdno se varate. Cedla naprava je prepuna malih svetala, lasera i najbolje od svega - zvukova. kada progurate lopticu kroz neka određena mesta na malom LCD ekranu će vam izaći skor, vreme za koje morate progurati lopticu kroz sledeći checkpoint i mala high-score lista. Superplexus je sjajan za vežbe refleksa i koordinacije a naročito samokontrole (psovaćete i njega i njegovu čudnu narav sve do ranih jutarnjih časova, ali ga nećete ispuštati iz ruku).
Mogu ga koristiti deca od 7 do 77 godina, koristi 3 obične baterije, za 1 ili više igrača je i prečnik mu je 20 cm.

## CRAWLING HAND



| | |
|---|---|
| Ime proizvoda: | Crawling Hand |
| Cena: | $15 |
| Dizajn: | 8 |
| Prakticnost: | 8 |
| Cena/kvalitet: | 8 |
| Ocena: | 88% |

Da li vam je nekada devojka rekla da vam ruke imaju poseban mozak? Sada zaista možete posedovati baš takvu ruku! Sa ovim proizvodom možete proizvesti serijal uspešnih horor scena - uživo!

Sa tenom bledosivezeleneoker boje, dodatnim ožiljcima i modricama zaista izgleda kao oživljena ruka nekog vašeg davno umrlog pretka.

Reaguje na zvuk, tako da možete da je spustite na pod napravite neku malu buku blizu nje i ona će početi da puže. Usput će (radi romantične atmosfere) proizvoditi zvukove škripanja i pucketanja zglobova. Ako se zaista izvežbate možete je naterati da pojuri vaše najveće neprijatelje niz ulicu.

Kompanija koja ga je izdala (Horror Toys) je najavila uskoro i poboljšanu verziju sa daljinskim upravljanjem i izborom zvukova. Zaista originalno i veoma praktično ako želite nekoga da isterate iz kuće. Veličina je 20 x 19 x 19cm, težina 900 gr, koristi 3 obične baterije. Pazite samo da ne preplašite sami sebe, a ako želite da dobijete inspiraciju za vaša buduća zlodela pogledajte film Attack of the crawling hand! ili **Evil Dead** (kultni horor film osamdesetih po kome je napravljena igra Evil Dead. Opis drugog dela ove igre Evil Dead: A Fistfull of Broomstick možete pročitati u ovom broju Bonusa).





## PLAYSTATION 2 TOP 10

1 SILENT HILL 3



2 MIDNIGHT CLUB 2



3 SOUL CALIBUR 2



| | |
|---|---|
| 4 | NBA STREET VOLUME 2 |
| 5 | Enter the matrix |
| 6 | Def Jam Vendetta |
| 7 | Cel Damage |
| 8 | X-Men 2: Wolverine |
| 9 | Primal |
| 10 | Moto GP 3 |

## TOP 10 REDAKCIJE bonus

1 SILENT HILL 3

2 SOUL CALIBUR 2

3 ZELDA / GC

| | |
|---|---|
| 4 | Tao Feng XB |
| 5 | NBA street volč 2 PS2 |
| 6 | Enter the Matrix PS2 |
| 7 | Virtua Fighter 4 Evolution PS2 |
| 8 | Splinter Cell PS2 |
| 9 | Def Jam Vendetta PS2 |
| 10 | Rocky GBA |



## PLAYSTATION TOP 10

1 WINNING 11 CALCIO



2 PINK PANTHER



3 CT SPECIAL FOCRES



| | |
|---|---|
| 4 | Harry Potter 2 |
| 5 | Fifa 2003 |
| 6 | Lone Wolf |
| 7 | Super Bubble Bobble |
| 8 | SPEC OPS |
| 9 | Treasure Hunt |
| 10 | NBA Live 2003 |

## BEOSOFT TOP 10



1 ZELDA GC

2 ROCKY GBA

3 METROID PRIME GC

| | |
|---|---|
| 4 | Splinter Cell PS2 |
| 5 | James Bond: Nightfire GC |
| 6 | Soul Calibur 2 PS2 |
| 7 | Silent Hill 3 PS2 |
| 8 | MOTO GP 3 PS2 |
| 9 | Def Jam Vendetta PS2 |
| 10 | CT Special Forces PSX |



NINTENDO GAMECUBE

- Gekko centralni procesor na 485 MHz
- Flipper grafički procesor na 162 MHz
- Novi mini DVD format
- Vibro kontroler sa anatomskim rasporedom tastera
- DSP (digitalni zvučni procesor) sa 64 simultana 3D kanala

# IZUZETNA PRILIKA!




13.950 din

od 1160 din mesečno

kao poklon dobijate ORIGINALNU IGRU!

Mogućnost odloženog plaćanja i potrošački krediti na 12 meseci

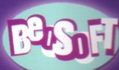











Beograd • Gospodara Vučića 160, tel: 011/30 45 701
Beograd • Svetogorska (Lole Ribara) 47, tel: 011/3222 606
Novi Sad • Miletićeva 36, tel: 021/617 038, 064/117 53 36

Posetite naš sajt i poručite naše proizvode preko interneta www.beosoft.co.yu

design by vale